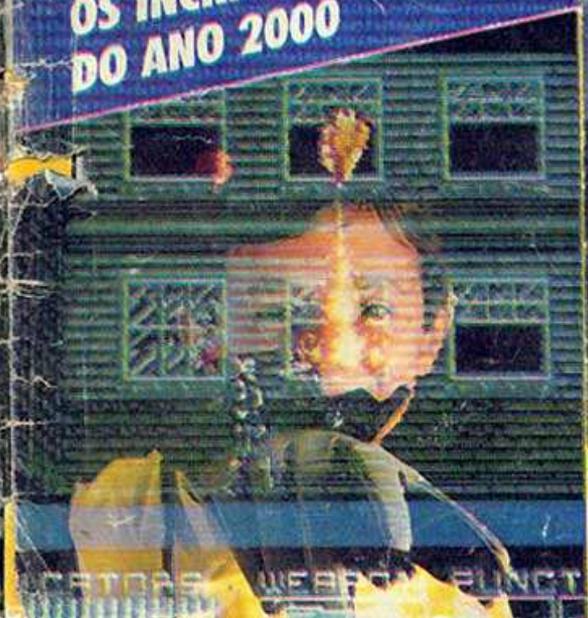
A SEMANA EM
AÇÃO
APRESENTA
AÇÃO GAMES 17-A
Cr$ 320,00
Roteiro com lojas, locadoras e clubes de todos os sistemas
Dezembro 1990
GAMES
EDIÇÃO ESPECIAL
67 ESTRATÉGIAS, DICAS E CÓDIGOS SECRETOS
As cotações dos cartuchos Nintendo e Sega lançados no Brasil
As novidades para PC e MSX
FUTURO
OS INCRÍVEIS JOGOS DO ANO 2000
As superaventuras das
Tartarugas Ninjas
E os melhores jogos de cinema

PINTOU VÍDEO-GAME.
CAÍ NA REAL.
A REAL SHOP GAME
está sempre na cola dos últimos títulos.
Pintou novidade, cai na Real.
Ela faz tudo em vídeo-game: compra, troca e vende
fitas e aparelhos, nacionais e importados. Todos!
Masters Systems, Nintendo, Game-Boy, Mega-Drive,
Turbografx e ainda tem mais. Caia na Real.
A locadora dos monstros da cidade. Você não tem saída.
PERTO DA SUA CASA TEM UMA REAL
LOCADORA 24 HORAS
Real SHOP GAME
REAL SHOP VÍDEO - 16 lojas em São Paulo
• Moóca - Tels.: 914-7121 • Santana - Tel.: 950-5379 • Itaim - Tel.: 820-8778
• Santo André - Tel.: 440-4724 • Sta. Cecília - Tel.: 67-1714 • Perdizes - Tel.: 263-7210
• Alphaville/Barueri • São José do Rio Preto - Tel.: 33-4300
Breve nas seguintes lojas da Real Vídeo: Campo Belo - Tel.: 543-9423
• Guarulhos - Tel.: 209-8137 • Pacaembu - Tel.: 67-6776.

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Diretor-Presidente: Roberto Civita

Diretores: Angelo Rossi, Edgard de Silvio Faria, Ike Zarmati, José Augusto Pinto Moreira, Placido Loriggio, Raymond Cohen, Roger Karman, Thomaz Souto Corrêa

DIVISÃO REVISTAS

Diretor: Thomaz Souto Corrêa

Diretores de Área: Eduardo Frezza, Miguel Sanches, Oswaldo de Almeida, Ricardo Vieira de Moraes, Roberto Dimbério, Vanderlei Bueno

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Mário Escobar de Andrade

Diretores Editoriais Adjuntos: Carlos Costa e Juca Kfouri

Diretor de Arte Adjunto: Carlos Grassetti

REDAÇÃO
Diretor: Marcelo Duarte
Redatores-Chefes: Alfredo Ogawa e Álvaro Almeida
Editora: Regina Giannetti
Repórter: Roberta De Lucca
Editor de Fotografia: Ricardo Corrêa Ayres
Fotógrafos: Nelson Coelho, Sílvio Porto, Ivan Carneiro
Editores de Arte: Walter Mazzuchelli e Afonso Grandjean
Diagramadores: André Luiz Pereira da Silva, José Jonas de Lima, José da Luz Tenório e José Dionísio Filho
Secretários de Produção: José Batista de Carvalho e Renê Santos Filho
Colaboradores: Ana Cora Lima, Marcelo Danil, Mário Câmara Filho

SERVIÇOS EDITORIAIS
Abril Press - Gerente: Judith Baroni
Escritório Nova York: Dorrit Harazim (gerente), Frances Furness (assistente)
Escritório Paris: Pedro de Souza (gerente), Álvaro Teixeira (assistente)
Buenos Aires: Odillo Licetti (correspondente)
Departamento de Documentação - Gerente: Susana Camargo
Serviços Fotográficos - Diretor: Pedro Martinelli
Automação Editorial - Gerente: Júlio Bartolo

PUBLICIDADE
Diretor: Meyer Alberto Cohen
Gerentes: Paulo D'Andréa (SP), Aldano Alves (RJ)
Contatos: Arnaldo Dratwa, Ronaldo Dimas Lipparelli, Selma F. Souto (SP); Andrea Veiga, Jussara Vilela, Marcela B. Martins, Maria Emília Albuquerque, Maria Luciena R. Lima, Ricardo Rohloff (RJ)

Diretores Regionais: Angelo A. Costi (Região Centro); Elcenho Engel (Região Sul); Geraldo Nilson de Azevedo (Região Nordeste)
Escritórios Regionais: Valter Cruz Gonçalves (Belo Horizonte); Gilberto Amaral de Sá (Brasília); Abel Augusto (Campinas); Lilica Mazer (Curitiba); Francisco Gorgonio (Florianópolis); A. Simone R. Souto (Fortaleza); Rosangela Isoppo da Cunha (Porto Alegre); Sílvio Provazzi (Recife); Elizabeth Silveira (Salvador)
Representantes: Intermídia (Ribeirão Preto); Multi-Revistas (PB e RN)

PLANEJAMENTO E MARKETING
Gerente de Planejamento e Controle: Carlos Herculano Avila
Gerente de Produto: Reynaldo Mina

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes

A SEMANA EM AÇÃO/GAMES é uma publicação da Editora Abril S.A. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP — Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER

IMPR. NA DIV. GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

AÇÃO GAMES

Quando criamos A SEMANA EM AÇÃO, há quatro meses, percebemos que o interesse da moçada pelos videogames crescia espantosamente no país. Calcula-se que hoje já existam 600 000 consoles por aqui, num total de 40 milhões no mundo todo. Por isso, a cada edição, passamos a dedicar um grande espaço para falar dos lançamentos, de novos acessórios e ajudar você a enfrentar os jogos mais difíceis. O sucesso foi imediato. Telefonemas e cartas que chegavam à redação nos fizeram ir aprimorando a seção. O passo seguinte só poderia ser mesmo esta edição especial. É a primeira dedicada exclusivamente a games publicada no Brasil, cheia de dicas, segredos e tudo o que está rolando no exterior. Então ponha o seu joystick de lado, tire os óculos 3D e mergulhe nesta revista. Você vai se divertir. E lembre-se de que as emoções não acabam aqui. Elas continuam nas páginas de A SEMANA EM AÇÃO. Esperamos você lá também! **MARCELO DUARTE**

HOLLYWOOD

Os maiores sucessos de bilheteria do cinema já estão disponíveis em cartuchos empolgantes. Você vai querer o "Oscar"?

AS TARTARUGAS NINJAS

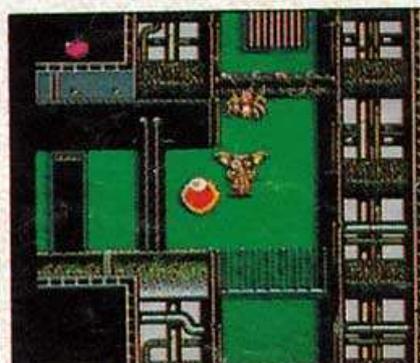
Quatro destemidas tartarugas — Leonardo, Michelangelo, Raphael e Donatello — enfrentam um batalhão de bandidos para resgatar uma amiga raptada. As Tartarugas Ninjas estão no game Nintendo que fez o maior sucesso este ano. Os personagens usam armas diferentes — você pode escolher com qual delas lutar em cada estágio.

As Tartarugas Ninjas: armas diferentes em cada estágio

SERGIO SADE

VIDEOGAMES

GREMLINS 2

Desta vez, os endiabrados monstrinhos estão tumultuando o arranha-céu Clamp Plaza. São seis estágios: no escritório de Billy, no sistema de ar condicionado, no saguão do edifício, no escritório do presidente Clamp, no laboratório de genética e, finalmente, no Centro de Controle. Sua missão é acabar com a festa.

Gremlins 2: aprontando mil loucuras no arranha-céu Clamp Plaza

GAMMA

Caça-Fantasmas: perseguindo assombrações no esgoto para enfrentar o vilão Vigo

GHOSTBUSTERS II

O *Ghostbusters II* foi lançado recentemente no Brasil pela Gradiente. Os Caça-Fantasmas têm sete etapas antes de encontrar o vilão Vigo no Museu de Nova York. As cenas são divididas em três diferentes tipos de seqüência: perseguir assombrações no esgoto, dirigir o Ecto 1-A e controlar a Estátua da Liberdade.

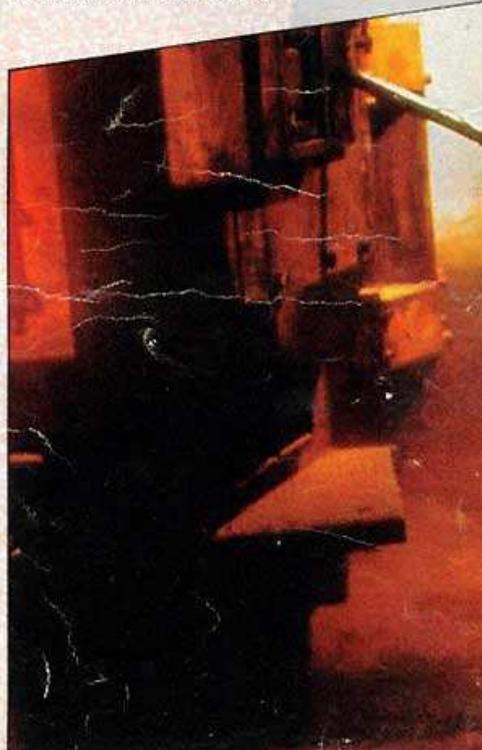
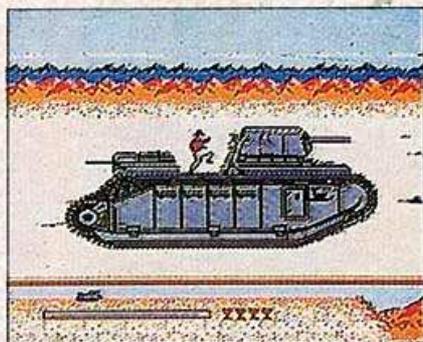
O Vingador do Futuro: brigas no apartamento com a mulher e confusão na rua

O VINGADOR DO FUTURO

Reproduzindo as situações e cenários futuristas do novo sucesso de Arnold Schwarzenegger, o game coloca uma série de desafios para você conseguir libertar Marte. Doug Quaid fica com a mente confusa depois de uma visita à *Recall* e luta no apartamento com sua mulher, nas minas, nas ruas e no reator de oxigênio.

HOLLYWOOD VIDEOGAMES

MURRAY CLOSE

CAROLCO

Indiana Jones: armadilhas e enigmas para encontrar seu pai e o Santo Graal

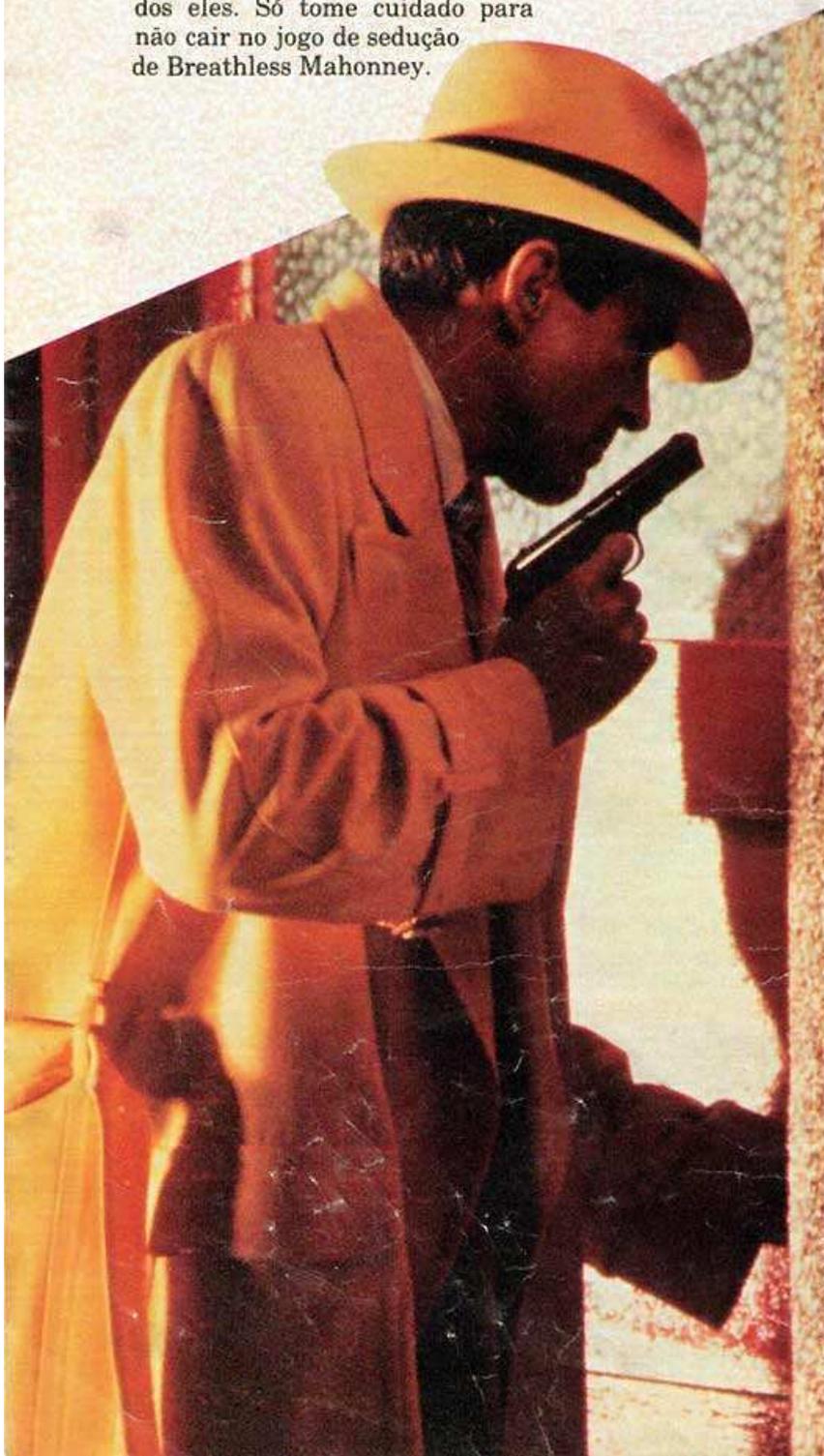
INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA

Para começar, você resgata a Cruz do Coronado em um navio ancorado na costa de Portugal. Depois, vá até Veneza procurar o mapa com a localização do Santo Graal. Cuidado! As catacumbas começam a pegar fogo. Próxima missão: encontrar seu pai num castelo e, em seguida, viajar até Berlim para tirar o diário dele das mãos dos nazistas.

HOLLYWOOD VIDEOGAMES

DICK TRACY

O herói da capa amarela, chapéu e olhar misterioso tenta capturar Big Boy Caprice e sua gangue. A tela aponta as pistas de onde os criminosos foram vistos pela última vez. Você entrará em becos e balcões para capturar todos eles. Só tome cuidado para não cair no jogo de sedução de Breathless Mahonney.

DISNEY MGM STUDIO

Dick Tracy: a telinha dedo-duro aponta onde os criminosos se esconderam

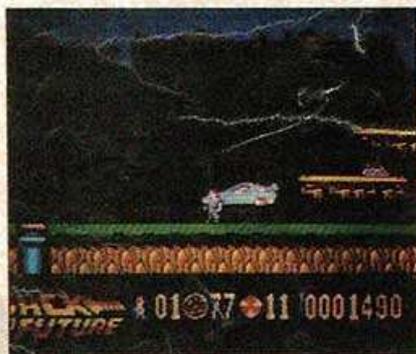
BATMAN

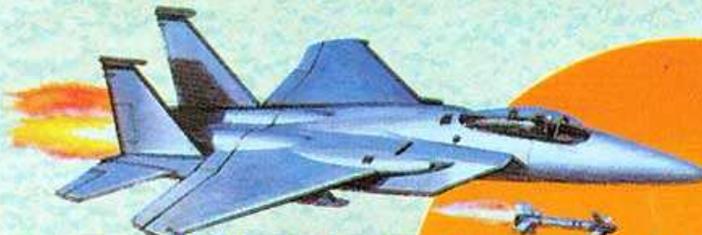
Num armazém abandonado, o Homem-Morcego enfrenta inimigos armados com lança-chamas, metralhadoras e robôs. Para se defender, ele usa bumerangues, revólveres, laser ou as próprias mãos. Cada inimigo vencido lhe dá mais munição. O cartucho oferece etapas com o batmóvel, a cidade de Gotham City e o terrível Coringa.

WARNER BROS.

Batman: muitas armas para derrotar os bandidos num armazém abandonado

DE VOLTA PARA O FUTURO II & III

O jogo é uma mistura de dois filmes da série. Marty McFly viaja pelo tempo para resgatar o *Almanaque dos Esportes*, roubado pelo terrível Biff. Para isso, conta com o seu carro De Lorean e o skate voador. Em seguida, você viverá mais emoções num cenário do Velho Oeste.

De Volta para o Futuro: viajando pelo tempo com seu carro De Lorean

UNIVERSAL CITY STUDIO/RALPH NELSON

ESTRATÉGIAS

Táticas, armas e dicas para arrasar os inimigos

THUNDERBLADE

Sega Master System

Depois de perder sua última vida, mova a alavanca do controle na diagonal para baixo-direita, apertando ao mesmo tempo o botão 2. Com isto, você poderá continuar de onde parou.

VIGILANTE

Sega Master System

Neste jogo há uma tela oculta que permite começá-lo pelo estágio que você quiser. Segure a alavanca do controle na diagonal para cima-esquerda, pressionando simultaneamente os botões 1 e 2. Com o aparecimento da tela, use o controle direcional para escolher o nível.

Vigilante: tela oculta para começar em qualquer estágio

Ghostbusters: código para sair ganhando uma montanha de dinheiro

GHOSTBUSTERS

Sega Master System

Você pode começar o jogo com nada menos que 1 975 800 00 dólares. Para ganhar essa montanha de dinheiro, entre com as letras AA quando o jogo pedir suas iniciais e depois entre com o código 1173468723, apertando em seguida o botão 1. É dinheiro que não acaba mais!

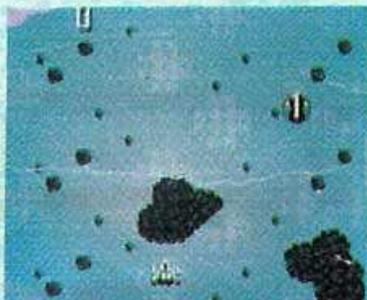
FANTASY ZONE

Sega Master System

Você pode pechinchar o preço do seu primeiro barco. Para isso, enquanto aparece a mensagem do modo de demonstração, mova a alavanca do controle para baixo e para cima por mais de cinqüenta vezes, iniciando então o jogo. Com este truque, você poderá comprar o barco por 1 000 dólares, em vez de 2 500.

POWER STRIKE

Sega Master System

É possível iniciar o jogo com dez vidas, em vez de três. Mova a alavanca do controle nas direções para baixo, direita, para baixo, para baixo, esquerda, direita, para cima, direita. Ao completar a seqüência, pressione o botão 1.

Power Strike: é possível começar com dez vidas, em vez de três

ZILLION

Sega Master System

Para tornar-se invencível, vá para a sala C-3 e tome o

elevador entre os andares. Em seguida, mova o bonequinho e toque a barreira laser. Quando o chão do elevador cair e seu medidor de força for a zero, você poderá prosseguir no jogo sem o risco de morrer.

RAD RACER
Nintendo

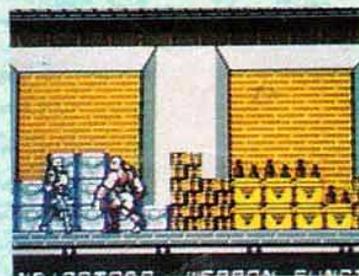
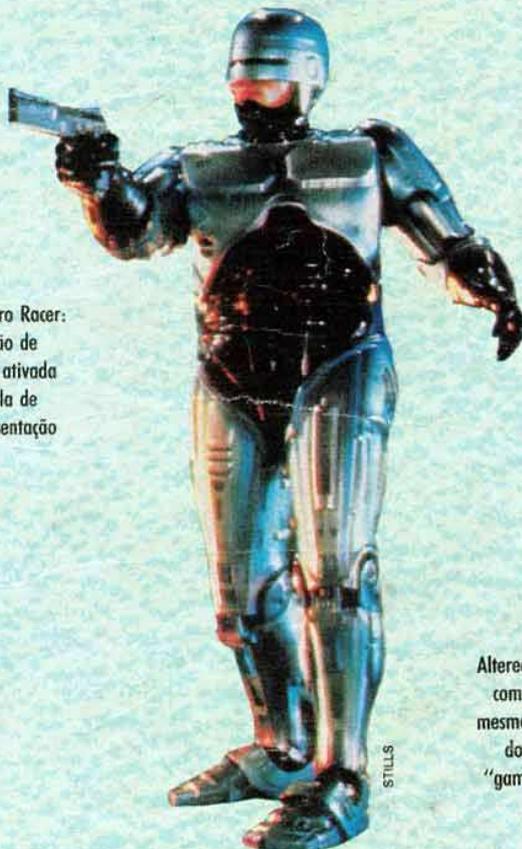
Se você bater e capotar para fora da estrada, há um jeito de voltar à corrida em muito menos tempo do que o normal. Para isso, aperte continuamente o botão START até que seu carro retorne completamente à pista.

Enduro Racer: seleção de nível ativada na tela de apresentação

ENDURO RACER
Sega Master System

Há uma seleção de nível neste jogo que você pode ativar durante a tela de apresentação. Mova a alavanca do controle nas direções para cima, para baixo, esquerda e direita. Depois, é só escolher o estágio de sua preferência.

ROBOCOP
Nintendo

Neste jogo há um continue infinito. Quando você tiver usado seu terceiro continue, pressione ao mesmo tempo os botões A, B, SELECT e START. Você verá aparecer o nome Robocop escrito com letras grandes, e então é só mover o cursor para a opção continue e reiniciar o jogo de onde havia parado.

Robocop: segredos para conseguir um "continue" infinito

STILLS

GHOULS'N GHOSTS
Genesis

Existe uma forma infalível de vencer Loki. Apanhe o Psycho Cannon de Valkir e dirija-se ao monstro, subindo num de seus pés. Ele levantará o pé e então você deve saltar para o joelho da outra perna, de onde é possível atirar no queixo de Loki. É morte na certa.

AFTER BURNER
Nintendo

Para entrar no "reverse mode" mantenha a alavanca do controle 2 para baixo, pressionando os botões A e B simultaneamente. Com o controle 2, pressione o START. Este jogo também tem um teste sonoro, que você pode acessar pressionando os botões A, B e SELECT durante a mensagem "game over".

ALTERED BEAST
Sega Master System

Não desanime. Você ainda tem uma chance depois que aparecer a fatídica mensagem "game over". Experimente pressionar simultaneamente os botões 1 e 2, girando a alavanca do joystick no sentido horário. Fazendo esta operação, você ganhará um continue extra.

Altered Beast: como seguir mesmo depois do fatídico "game over"

ESTRATÉGIAS

MEGA MAN

Nintendo

Para tornar o jogo mais fácil, siga esta seqüência de níveis:

1 - Bombman
2 - Fireman
3 - Cutman
4 - Gutsman
5 - Elecman (usando a Gutsman Weapon para pegar a M Weapon)
6 - Iceman
7 - Dr. Wily

LEGEND OF ZELDA

Nintendo

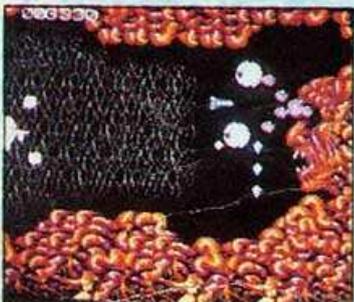
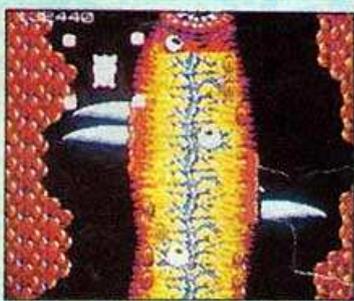
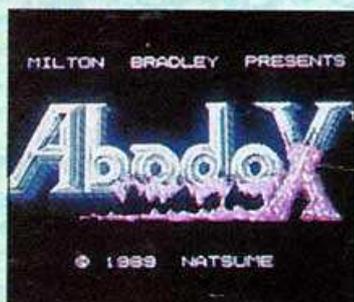
Para iniciar o jogo já na segunda missão, coloque o nome ZELDA para o seu personagem.

Phantasy Star 2: é fácil conseguir o efeito de câmera lenta

PHANTASY STAR 2

Genesis

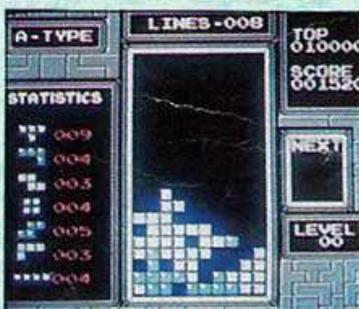
Já imaginou jogar este game em câmera lenta? Então pressione o botão de pausa, apertando em seguida o botão B. O efeito "slow motion" ficará ainda mais lento se você der pausa e apertar o botão C repetidamente.

Abadox: mire nos olhos para se livrar dos monstros

ABADOX

Nintendo

Para obter a invencibilidade, dê os seguintes comandos durante a tela de apresentação: AA, para cima, BB, para baixo, AB e STAR.

★★★ Para livrar-se dos monstros guardiões, atire nos olhos quando estiverem abertos.

★★★ As garras das paredes no estágio 4 podem ser destruídas se você atirar no olho em suas bases. Mas atenção: ao fazer isto, eles tentarão voar sobre você.

Tetris: o truque de remover peças só funciona uma vez

TETRIS

Nintendo

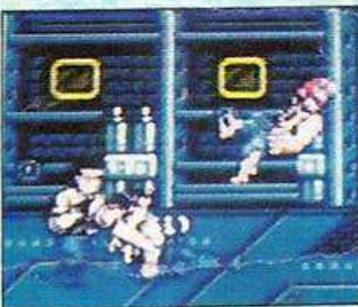
Seleção de nível alternativo: pressione o botão de pausa, e então faça a seqüência para cima, para baixo, para cima, para baixo, esquerda, direita e BB. Use o botão A para escolher até o nível 17.

★★★ Para remover peças que você colocou em lugar errado, pressione o botão de pausa e então faça a seqüência esquerda, para baixo, direita, para cima, esquerda, para baixo, direita, B e A. A última peça a cair reaparecerá no topo da tela e você poderá tentar novamente! Mas não pense que este truque vai salvá-lo toda hora: ele só funciona uma vez no jogo.

TIGER

Nintendo

Para continuar do ponto em que morreu, pressione juntos os botões A e B tão logo tenha perdido seu helicóptero. Seja rápido: o truque só funciona antes do aparecimento da tela de apresentação.

Double Dragon: 50 saltos lhe darão um "continue" infinito

DOUBLE DRAGON

Sega Master System

Para conseguir o continue infinito, salte cinqüenta vezes no início da quarta fase. Este truque pode ser usado tanto para um quanto para dois jogadores.

SUPER THUNDER BLADE

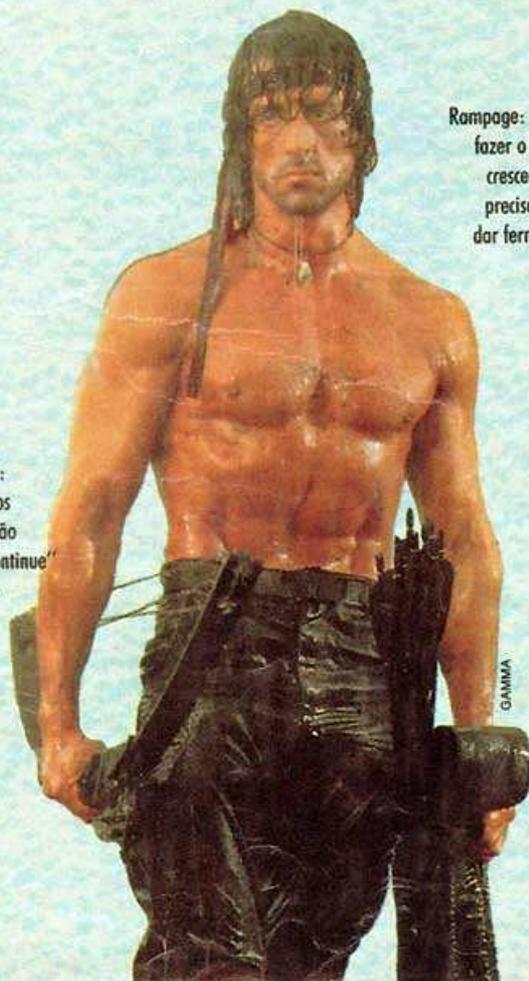
Genesis

Nos níveis 1, 2 e 3 deste jogo é possível escapar facilmente da linha de fogo do inimigo. Quando aparecer a tela de apresentação, vá para o menu de opções e escolha o nível de dificuldade "hard". Inicie o jogo. Incline seu helicóptero para o canto esquerdo ou direito superior da tela e você verá que nenhum dos tiros inimigos o atinge.

RAMBO 3

Genesis

No estágio de número 2 você pode usar uma saída secreta com segurança e economia de tempo. Depois de resgatar os dois prisioneiros da esquerda e por último o do canto superior direito, comece a jogar bombas ao longo da parede do lado esquerdo da cela de prisioneiros. Com isto, surgirá uma abertura no local por onde você poderá escapar.

GAMMA

Rampage: como fazer o herói crescer sem precisar lhe dar fermento

RAMPAGE

Sega Master System

Quando o personagem do jogo estiver "encolhido" na forma humana, pressione o botão 2 e ele voltará a ser gigante. O truque funciona no modo dois jogadores.

BLASTER MASTER

Nintendo

Nos níveis 2, 4, 6 e 7, é possível matar o monstro principal (boss) com um único tiro de granada. Ao dispará-lo, pressione o botão de pausa por pelo menos 1 minuto. Ao reiniciar o jogo, o monstro desaparecerá.

ESTRATÉGIAS

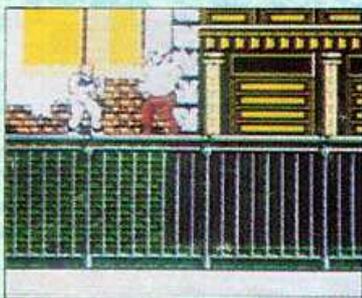
SUPER HANG ON

Genesis

Durante a tela de apresentação, pressione simultaneamente os botões A, B e C. Estes comandos permitirão ouvir o teste sonoro, escolher os níveis de dificuldade e ajustar o tempo.

GAUNTLET

Nintendo

Você já descobriu as warp zones escondidas? Elas estão nos níveis 1, 5, 79 e 94. Para fazê-las aparecer, atire em todas as paredes do labirinto até encontrar estas passagens secretas.

Dragon Ninja: você pode começar o jogo com 64 vidas

DRAGON NINJA

Nintendo

Comece o jogo com 64 vidas. Aos aparecer a tela de apresentação, use o controle número 2 para a seguinte seqüência: B, A, para baixo, para cima, para baixo, para cima. Complete a seqüência pressionando o START do controle número 1.

Golden Axe: os comandos para ganhar nove créditos no início

GOLDEN AXE

Genesis

Para começar o jogo com mais vidas, selecione as opções arcade mode e um jogador. Em seguida, mantenha pressionado o controle direcional na diagonal formada pelas direções para baixo e esquerda, e com a outra mão aperte simultaneamente os botões A e B. Solte todos os comandos de uma vez e aperte o START. Com isso, você ganhará nove créditos.

CHOPLIFTER

Sega Master System

Há um segredo neste jogo que faz um super-homem aparecer, aumentando a velocidade dos reféns. Logo depois do primeiro barracão existe uma porta que abre e fecha continuamente e solta foguetes. Mantenha seu helicóptero em velocidade constante e tente destruir pelo menos nove foguetes em seguida. Se conseguir isso — o que é bem difícil —, um super-homem surgirá como por encanto e voará para o topo da tela. Com a presença do super-herói, a velocidade dos reféns aumentará. Você pode repetir o truque até que todos os reféns subam no helicóptero, mas atenção: a velocidade extra perderá o efeito quando você mudar de nível ou perder a vida.

Choplifter: segredo que faz aumentar a velocidade dos reféns

ALF

Sega Master System

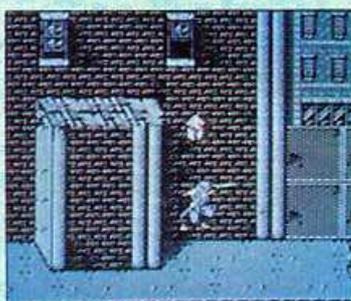
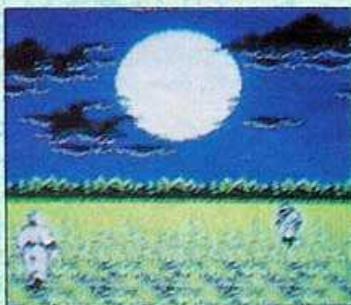
Há um jeito malandro de conseguir pegar todos os itens do jogo. Na cozinha, capture primeiro o salame e depois o gato. Vá para o quarto das crianças, aperte o botão de pausa e dê os comandos para cima, esquerda, 1 e 2 simultaneamente.

Space Harrier: tela de opções secretas na hora do teste sonoro

SPACE HARRIER

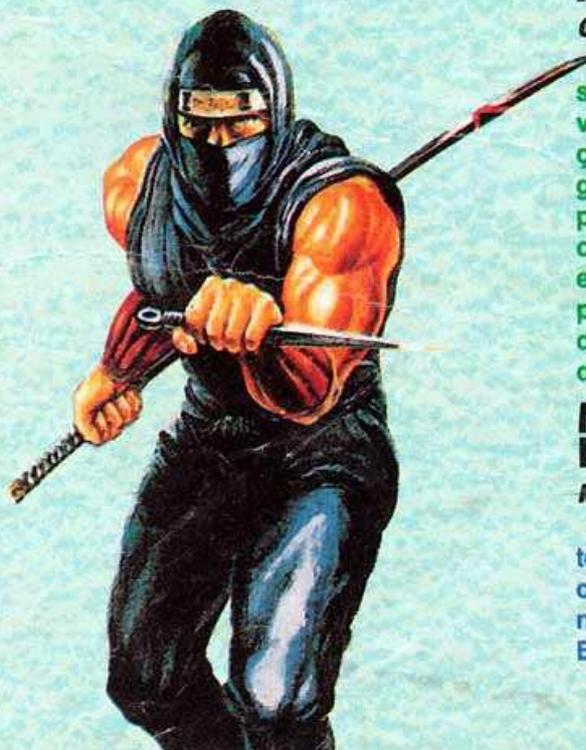
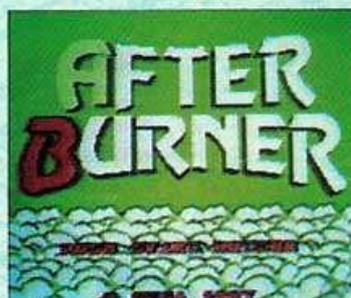
Sega Master System

Neste jogo há uma tela de opções super-secreta. Primeiro é preciso fazer o teste de som, movendo a alavanca para a direita, esquerda, para baixo e para cima durante a tela de apresentação. Ao iniciar-se o teste sonoro, faça as seguintes opções nesta ordem: 7, 4, 3, 7, 4, 8, 1, pressionando o botão 1 após a escolha de cada número. A tela especial de opções aparecerá em seguida, mostrando a você novos graus de dificuldade.

★★★ Space Harrier tem também um continue com nove vidas. Quando a mensagem "game over" surgir na tela, mova a alavanca do controle na seqüência para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima, para baixo, para cima. Não aperte os botões 1 e 2.

Ninja Gaiden: deixe-se abater e caia na primeira plataforma

NINJA GAIDEN

Nintendo

Na última tela do nível 4/2 você pode conseguir vidas extras continuamente. Deixe-se abater pelo monstro, caindo sobre a primeira plataforma. Dirija-se então à esquerda, voltando à tela anterior, e suba pela escada junto à parede. Pule novamente sobre a primeira plataforma e você obterá uma nova vida extra. Repita a operação quantas vezes quiser.

After Burner 2: estratégia que permite ir direto para o nível 20

AFTER BURNER 2

Genesis

Esta estratégia permite saltar diretamente para o nível 20. Na tela de apresentação, quando surge a mensagem para iniciar o jogo, pressione conjuntamente os comandos C, A e B, dando então o START. O comando provocará o aparecimento de uma tela para a seleção de nível.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Nintendo

Faça um "world circuit" alternativo digitando a seqüência 135 792 4680 e pressionando os botões SELECT, A e B simultaneamente.

ESTRATÉGIAS

KUNG FU HEROES

Nintendo

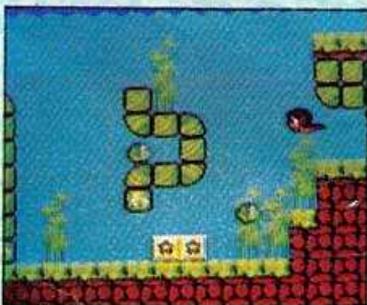
Experimente este truque para continuar o jogo depois do "game over". Pressionando os botões A e B simultaneamente a tela de apresentação surgirá novamente. Quando isto acontecer, sem soltar os botões, aperte também o START. Este continue não é ilimitado, podendo ser repetido apenas cinco ou seis vezes.

Kung Fu Heroes: um "continue" que aparece só cinco ou seis vezes

SHINOBI

Sega Master System

Quando aparece a tela de apresentação, posicione a alavanca do controle para baixo e então pressione o botão 2. Com isto, você poderá escolher o nível pelo qual quiser começar o jogo.

Shinobi: dicas para escolher o nível do game

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Sega Master System

Quando aparecer a famosa mensagem "game over", mantenha a alavanca do controle voltada para cima e pressione o botão 2 oito vezes para continuar de onde parou. O truque só funcionará se você tiver pelos menos 400 dólares.

TARTARUGAS NINJAS

Nintendo

Aqui vai um truque para recarregar a energia de todas as suas tartarugas sem correr muito risco. Há um pedaço de pizza próximo à saída do primeiro bueiro. Entre nele e apanhe a guloseima. Saia e entre novamente no bueiro: você perceberá que a pizza reapareceu no local. Repita esta operação quantas vezes quiser, recarregando as energias de Donatello, Leonardo, Michelangelo e Rafael.

*** Nunca deixe uma tartaruga morrer. Quando suas energias estiverem no fim, troque-a por outra.

*** É normal encontrar dificuldades para desarmar todas as minas da fase 2 dentro do prazo estipulado — principalmente as duas últimas, que estão após a passagem pelas algas eletrificadas. Ao passar por este obstáculo, depois de desarmar as seis primeiras minas, pegue sua tartaruga mais fraca e deixe-a ser apanhada. Com isto, o relógio vai voltar ao zero e você terá mais dois minutos e meio para desarmar as duas minas restantes.

Baby Boomer: tiros no hidrante, na tocha e na estalactite

BABY BOOMER

Nintendo

Para obter vidas extras no nível 1, atire no hidrante dez vezes. No nível 4: atire na estalactite sobre a ponte. No nível 6: atire na tocha.

DOUBLE DRAGON 2

Nintendo

Na missão número três, quando a porta do helicóptero se abre, a pressão é tão grande que você pode ser sugado para fora. Para escapar desta é fácil: pressione o botão de pausa, conte até três e reinice o jogo. Você verá que a porta vai se fechar.

*** Para iniciar o jogo com sete vidas, selecione a opção dois jogadores. Depois, dê uma surra no Jimmy até matá-lo! Parece um sacrilégio, mas esta loucura vai valer a pena: cada vida que você tirar do Jimmy passará para o Billy, permitindo-lhe começar com sete vidas.

Moonwalker: Michael Jackson se transforma num robô

MOONWALKER

Genesis

Existe um macete neste jogo capaz de fazer Michael Jackson transformar-se num robô, mas para que dê certo é preciso resgatar todas as crianças na ordem correta. Chegando à fase 2/1, você vai encontrar uma garotinha junto à janela do canto esquerdo superior da tela. Ao resgatá-la aparecerá uma estrelinha. Apanhe-a e a transformação para robô acontecerá. A estrela aparece novamente na fase 3/2, ao resgatar a primeira garota escondida atrás da lápide.

AFTER BURNER

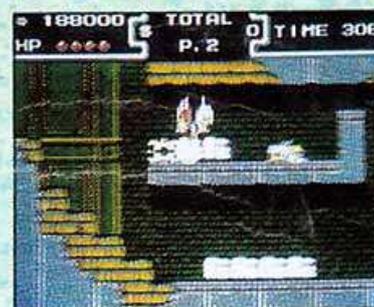
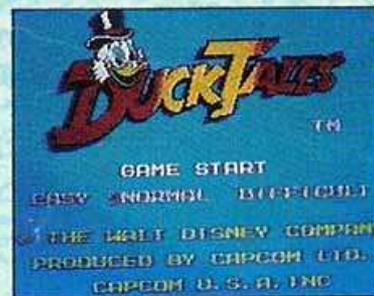
Sega Master System

Para conseguir continue infinito, pressione o botão de pausa 100 vezes durante a tela de apresentação — antes que a demonstração comece. Pressione então o START e jogue tranqüilo até o 18.° estágio. Quando a mensagem "game over" aparecer, mova a alavanca do controle para cima pressionando os botões 1 e 2 simultaneamente.

MICKEY MOUSE

Nintendo

Você pode começar do estágio que quiser, pressionando simultaneamente as teclas A, B e SELECT. Usando esta combinação, junto com o comando de joystick para cima, você vai direto para o castelo. Combinação mais joystick para baixo: navio pirata. Combinação mais esquerda: floresta. Combinação mais direita: oceano.

Duck Tales: a plataforma de foguetes tem um estágio de bônus

DUCK TALES

Nintendo

Há um estágio secreto neste jogo. Quando você estiver com o número 7 no algarismo da dezena de milhar (ex.: 70 233), procure pela plataforma de foguetes e dirija-se ao lança-foguetes. No caminho de volta para Duck Burg você encontrará o estágio de bônus.

SUPER SHINOBI

Genesis

É fácil obter shurikins infinitos. No menu de opções, selecione o número 00 para os shurikins e espere 15 segundos. Passado este tempo, o 00 transforma-se no sinal de infinito.

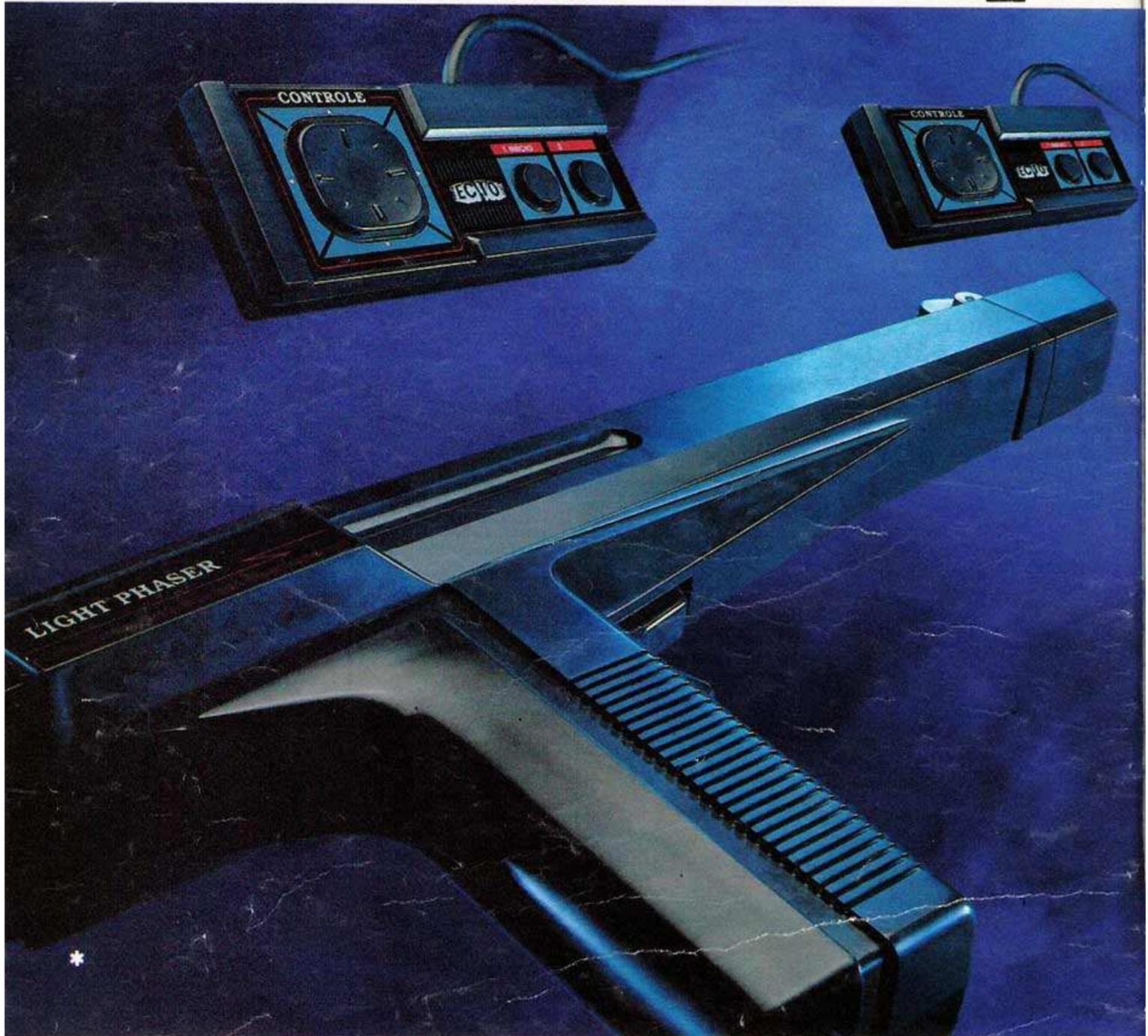
Black Belt: depois de eliminar Wang, consiga um nível extra

BLACK BELT

Sega Master System

Depois que tiver eliminado o Wang ao término da sexta fase, espere pela tela do final e então pressione os botões 1 e 2 ao mesmo tempo que move a alavanca do controle para baixo e para cima. Este procedimento provocará o aparecimento de um nível extra.

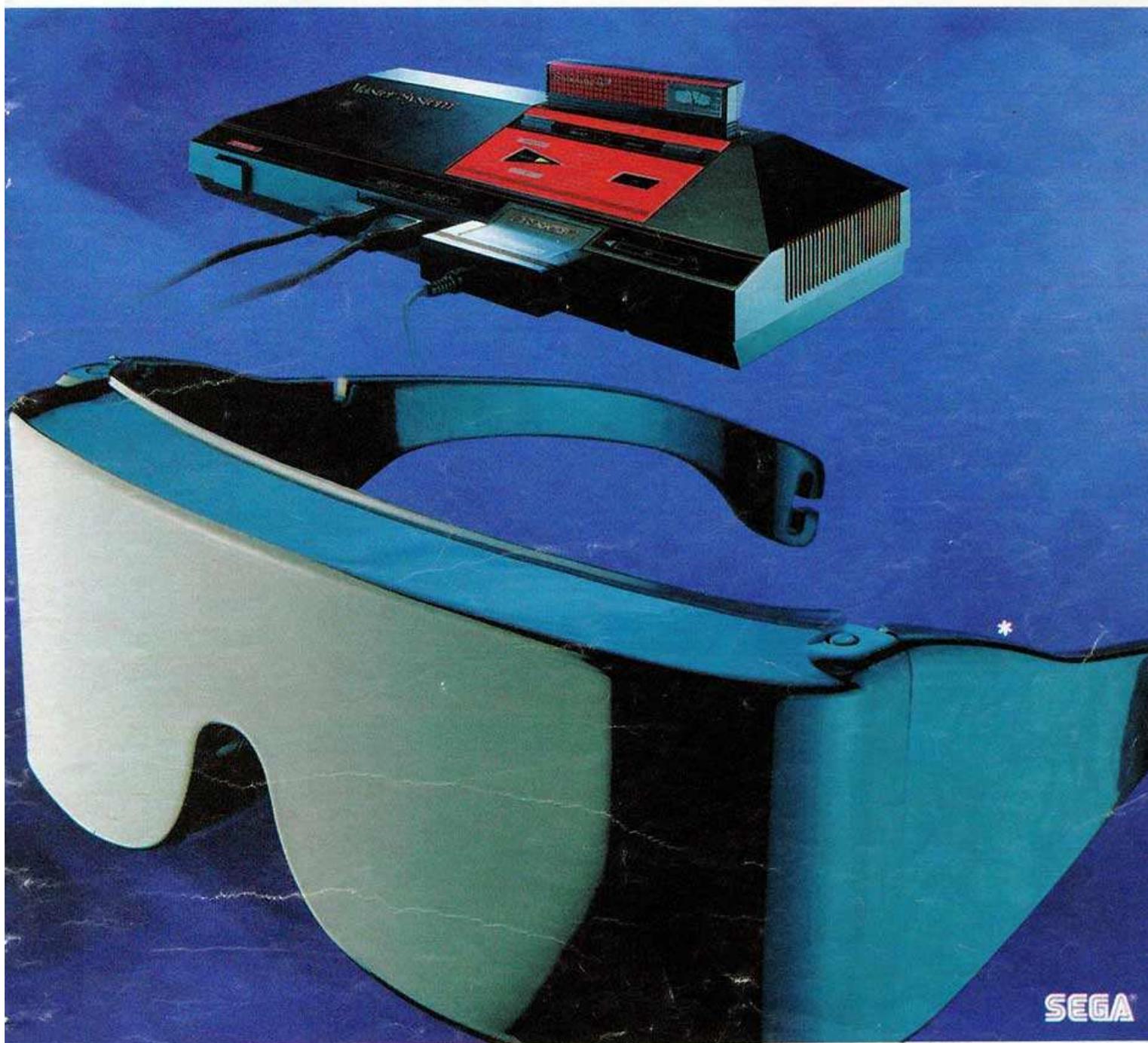
*** Depois de iniciar o jogo, você verá uma tela mostrando o número de vidas e em seguida aparecerá uma tela vazia por mais ou menos 30 segundos. Mantenha pressionado o botão RESET enquanto Riki aparece no canto superior esquerdo da tela e pronto: você acaba de conseguir vidas ilimitadas. Mas o truque só funciona se a operação for perfeitamente sincronizada com o aparecimento desta tela vazia.

É um jogo, mas po

Aqui está o desafio definitivo: Master System, o video game mais poderoso e sofisticado já construído.

E se você pensa que depois de jogar algumas vezes vai dominá-lo, saiba que nossos jogos de ação, esporte, tiro, resgate de reféns, têm até 4 milhões de posições de memória, ou seja, 60 vezes mais que os cartuchos comuns. Isso quer dizer que eles são quase reais (com 64 cores e um som fora do comum), emocionantes

Master

*Opcionais vendidos separadamente.

deria ser verdade.

e, quanto mais você dominá-los, mais difíceis eles ficarão com novas telas e novas dificuldades (vamos ter até uma hot-line com dicas para melhorar seu desempenho).

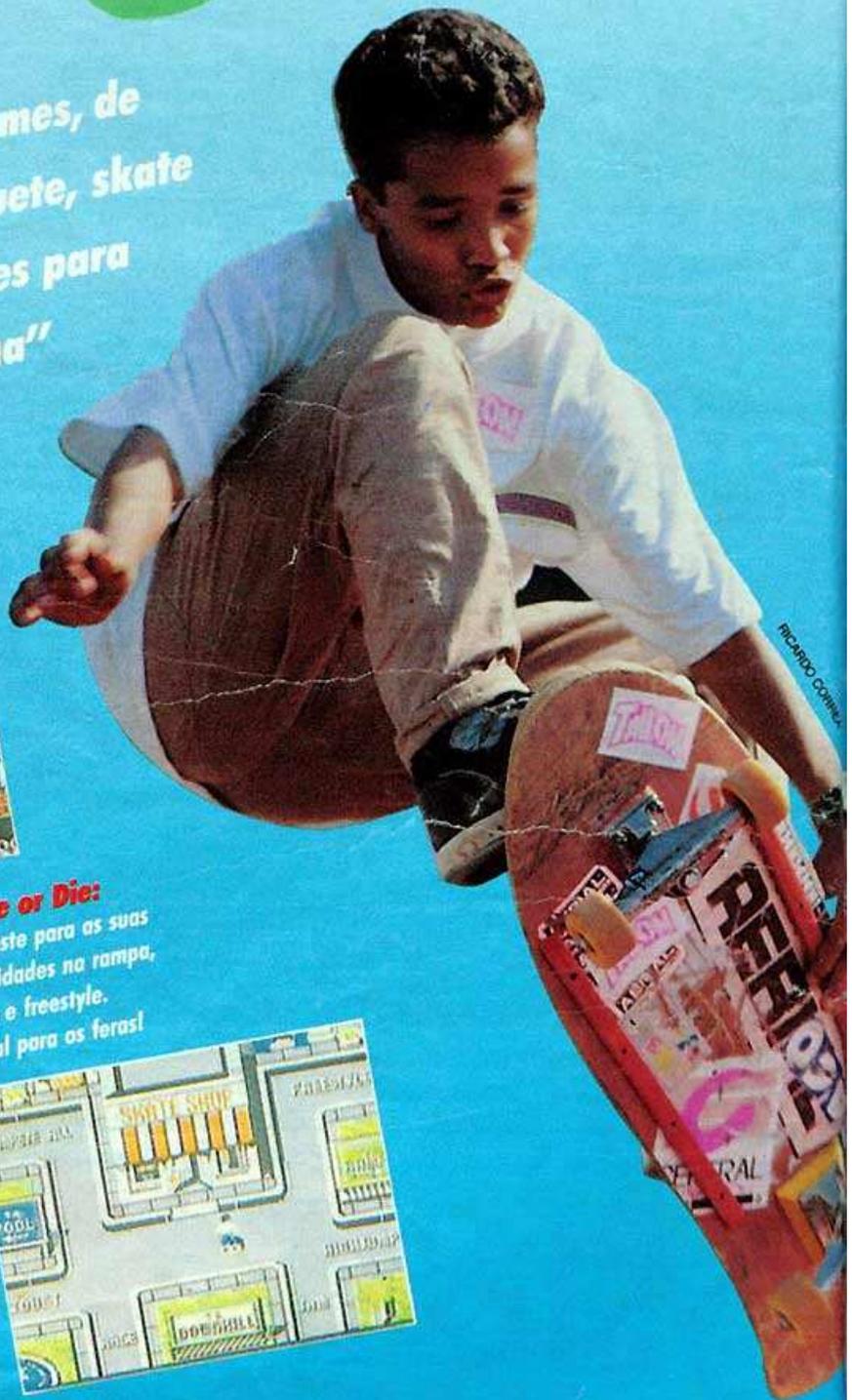
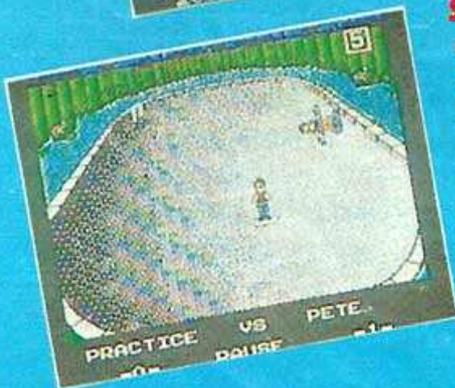
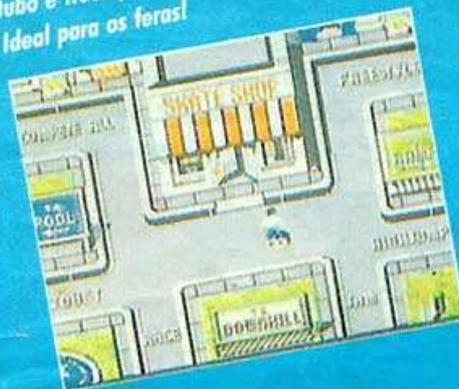
E se essas emoções não forem suficientes, pegue a pistola Light Phaser* e os Óculos 3-D* e "entre" nas aventuras, com um realismo tridimensional nunca visto. Aceite o desafio do Master System: sua inteligência e seus reflexos vão estar em jogo.

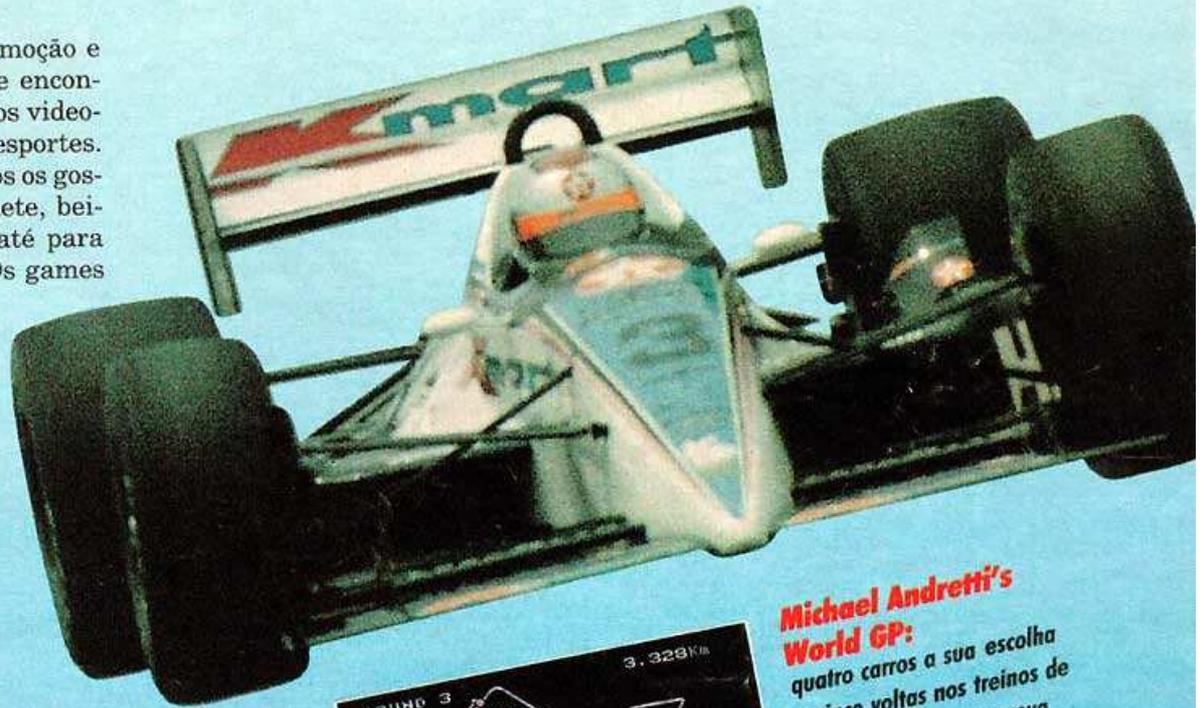
SEGA

*

System®

ESPORTE

Uma seleção incrível dos games, de boxe, automobilismo, basquete, skate e muitas outras modalidades para você "ficar sempre em forma"

RICARDO CORRÊA

Skate or Die: um teste para as suas habilidades na rampa, tubo e freestyle. Ideal para as feras!

Quem procura ação, emoção e competitividade pode encontrar ótimas opções nos videogames feitos a partir de esportes. Há modalidades para todos os gostos: futebol, skate, basquete, beiseibol, surfe, boxe... Dá até para montar as Olimpíadas. Os games esportivos estão ficando cada vez mais sofisticados e realistas, reproduzindo os movimentos, técnicas e até regras das diversas modalidades.

Em matéria de realismo, quem sai na frente é o Sega Genesis (o Mega Drive dos americanos). Vários de seus jogos não só se baseiam em esportes como também trazem o nome dos craques de cada modalidade, **James Buster Douglas** é o protagonista do game de boxe, onde a definição gráfica e o nível de detalhes dão um verdadeiro show. Em **Tommy Lasorda Baseball,** a partida é vista de vários ângulos, auxiliando o jogador a traçar a melhor estratégia. **Pat Rilley's Basketball** é um game que repro-

Michael Andretti's World GP: quatro carros a sua escolha e cinco voltas nos treinos de qualificação para a prova

BETO ISSA

Jogos de Verão: único cartucho com provas de surfe, freesbee, bicicross, patins e skate

ESPORTE

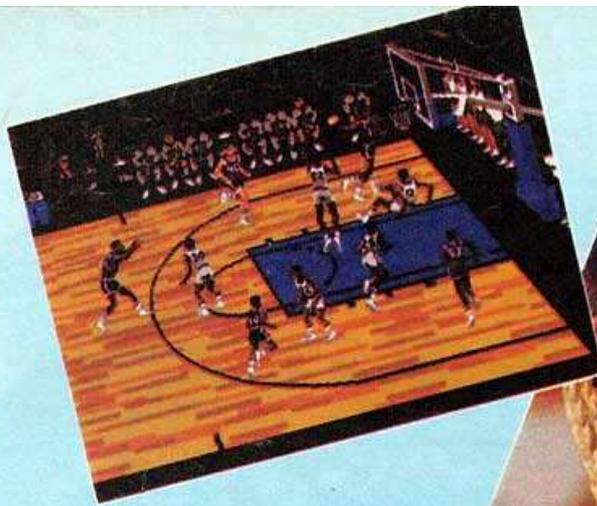
duz o clima de uma grande final de campeonato, com estádio lotado e enterradas espetaculares. Quem curte golfe pode jogar com **Arnold Palmer,** e os que preferirem futebol americano têm a companhia de **Joe Montana.**

Entre as diversas versões de basquete dos games Nintendo, vale destacar o **NBA Playoffs,** o **Pat Riley's Basketball** e o **Ultimate Basketball,** um jogo em que você pode ver os lances decisivos em zoom. E quando seus jogadores começam a ficar cansados, não perca tempo: substitua-os. Se a sua paixão é boxe, fique com **Mike Tyson's Punch Out.** Antes de enfrentar o grande campeão será preciso sobreviver aos embates com vários outros pesos pesados. Para os feras radicais, **Skate or Die** é um teste para suas habilidades na rampa, tubo e freestyle. Beisebol? Bem, se você realmente entende deste jogo poderá encarar **Baseball Simulator,** um game onde a técnica e a estratégia são levados muito a sério. E como não poderia deixar de ser, falemos de futebol, o tema do game **Goal.** Nele você atuará com uma equipe completa, onde cada atleta possui sete diferentes habilidades.

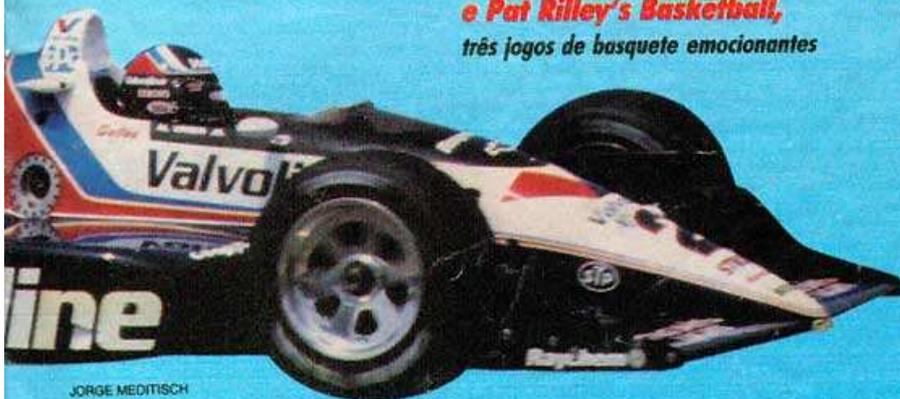
James Buster Douglas: *jogo com um show de definição gráfica e nível de detalhes em cima do ringue*

GAMMA

Para os fãs do Master System uma dica são os **Jogos de Verão,** que num único cartucho incluem competições de surfe, freesbee, bicicross, patins e skate. Em **Great Volley,** você poderá escolher entre as melhores seleções do mundo e jogar com alto grau de realismo, onde não faltarão saques, cortadas e bloqueios. **Pro Wrestling** é um game de

Al Unser Jr.'s Turbo Racing: *o campeão da Fórmula Indy de 1990 corre em dezesseis circuitos da F 1*

luta livre. Brutamontes fantasiados enfrentam-se num jogo de vale-tudo. Mas se preferir esportes mais elegantes, tente **Super Tennis,** jogo individual ou para duplas.

As maiores novidades nos Estados Unidos, no entanto, são os cartuchos com dois astros da Fórmula Indy. Em **Al Unser Jr.'s Turbo Racing,** o campeão de 1990 corre em circuitos da F 1. No começo de cada prova, ele dá dicas sobre as curvas mais perigosas. São dezesseis autódromos, começando por Jacarepaguá, no Brasil. Comando com três marchas, mais o turbo que pode cobrir o circuito em 53 segundos. O jogador tem uma volta de qualificação para o grid de largada. No cartucho **Michael Andretti's World GP,** os treinos são em cinco voltas e a tela mostra o circuito e a localização do carro. Você pode escolher entre quatro carros. Pé no joystick e acelere fundo!

NBA Playoffs, Ultimate Basketball e Pat Rilley's Basketball, *três jogos de basquete emocionantes*

OLIMPÍADAS ELETRÔNICAS

BIT SYSTEM
Pro Wrestling (luta)

DYNAVISION
Baseball, Golf, Soccer (futebol), Surf & Skate

PHANTON SYSTEM
Gol de Craque, Super Bike (ciclismo), Knock-Out (boxe)

TOP GAME
Excite Bike (ciclismo), Soccer (futebol)

SUPER CHARGER
Basketball, Boxing, Soccer e Double Soccer (futebol)

MASTER SYSTEM
Great Basket, Jogos de Verão, Pro Wrestling (luta), Super Tennis, Super Futebol 1 e 2

O LANÇAMENTO DO ANO

MEGA DRIVE SUPER!

O novo game de 16 bits chega ao Brasil e mostra telas com um visual incrível

A Tec Toy orgulhosamente apresenta seu videogame de quarta geração: Sega Mega Drive, de 16 bits, que acaba de chegar às lojas. É isso mesmo! Os feras de videogame do Brasil poderão agora experimentar a emoção que já conquistou milhares de pessoas no Japão e Estados Unidos, com gráficos, movimentos e efeitos sonoros radicais. Com o dobro do poder de processamento do Master System 14, o Mega Drive vai fazer você viajar com a incrível resolução de imagem de 320 x 224 dots, o suficiente para produzir efeitos tridimensionais sem o uso do óculos. Já a capacidade de geração de cores é de 512 tons diferentes, o que dá o toque final à qualidade de imagem. O som é estéreo de dez canais — sendo um para sintetizador de voz, que você pode ouvir também através de fones de ouvido com volume ajustável no próprio console. O joystick, com formato anatômico e arrojado, também merece aplausos: entre outras facilidades, ele possui um botão de pausa que facilita bastante o desempenho durante os jogos.

Nos Estados Unidos, onde é comercializado com o nome de Genesis, o sistema de 16 bits da Sega foi apontado como o melhor videogame do ano pela *Electronic Gaming Monthly*, revista especializada americana que costuma promover uma espécie de "prêmio Oscar dos videogames". O Genesis faturou também os prêmios de melhor jogo com Strider; jogo com melhores gráficos novamente com Strider; melhor jogo de esportes com Super Mônaco GP II; e jogo de maior desafio com Phantasy Star II.

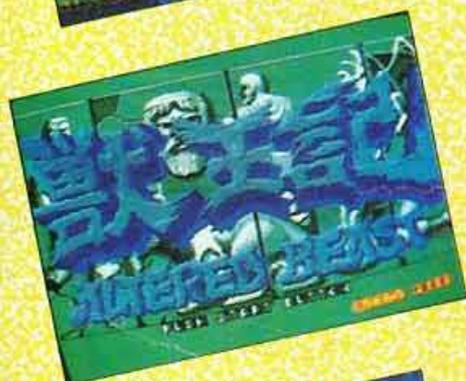
Quem tiver um Mega Drive não precisa deixar seus jogos favoritos do Master System para trás. A Sega tem um acessório chamado Power Base Converter que permite adaptar cartuchos do Master no novo sistema de 16 bits. Jogos que utilizam óculos 3D e pistola Light Phaser também podem ser adaptados.

Comparação
Mega Drive x Master System

Golden Axe

Comparando as versões deste game para o Mega Drive e o Master System, a primeira diferença que salta aos olhos é a de grafismos e cores. A superioridade do Mega na parte de efeitos sonoros também é gritante: a trilha sonora parece música de sintetizador. A versão para 16 bits apresenta ainda mais recursos de jogo, como a escolha de personagem entre três opções: Gladiador, Viking Anão e Amazona. O jogador também poderá aumentar o número de tijolinhos (vidas) no início do game, o que no Master não é possível. Quando o Gladiador está em luta com seus inimigos, é possível usar a empunhadura da espada para acertar-lhes a cabeça — um golpe duríssimo que não existe na versão do Master.

Altered Beast

O mais chocante na versão Mega Drive deste jogo são os momentos de transformação do homem-lobo, homem-dragão, homem-tigre e homem-lobo dourado. Você vai ficar impressionado com estas metamorfoses, que têm os efeitos de um verdadeiro desenho animado. Para conseguir a transformação é preciso tomar três pílulas — e não apenas uma, como na versão do Master. No Mega Drive, Altered Beast é um jogo lindíssimo e com um nível de desafio um pouco maior, compensado pela possibilidade de optar por mais vidas ou maiores níveis de energia para começar o game.

ESCOLHA O SEU SISTEMA

Se você ainda não entrou para a tribo dos gamemaníacos, veja o que cada um oferece e os seus mais transados acessórios

Para aumentar o seu poder de fogo, a Dynacom lançou este joystick de competição, com respostas rápidas

NELSON COELHO

Super Charger — IBCT
Uma nova opção em videogame que estará chegando às lojas neste final de ano é o Super Charger, compatível com o Nintendo padrão japonês. O aparelho é importado e traz algumas inovações, como joysticks com três velocidades de tiro e que se encaixam no console e ejetor de cartuchos. O novo game utiliza cartuchos de 60 pinos, oferecendo também adaptadores para cartuchos de padrão americano, de 72 pinos

Com um turbo como este da NES, para Nintendo, o seu joystick vai virar uma metralhadora!

O Power Pad é um tapete para jogos de corrida, saltos e aeróbica. Na tela, o herói tem as mesmas reações que você

O Rapid Fire, da Tec Toy, aumenta a velocidade dos tiros da pistola ou do joystick

SILVIO PORTO

Bit System — Dismac

Compatível com Nintendo padrão americano, o Bit System tem como principal característica a forma da colocação do cartucho. Ele fica embutido no console como se fosse uma fita de videocassete, o que lhe garante maior proteção. O videogame da Dismac é o primeiro a lançar um joystick sem fio, que funciona com um controle remoto, proporcionando maior liberdade de movimentos. Utiliza cartuchos de 72 pinos e oferece ainda um adaptador para cartuchos de padrão japonês (60 pinos). Acessório opcional: pistola Laser Gun para jogos de tiro ao alvo

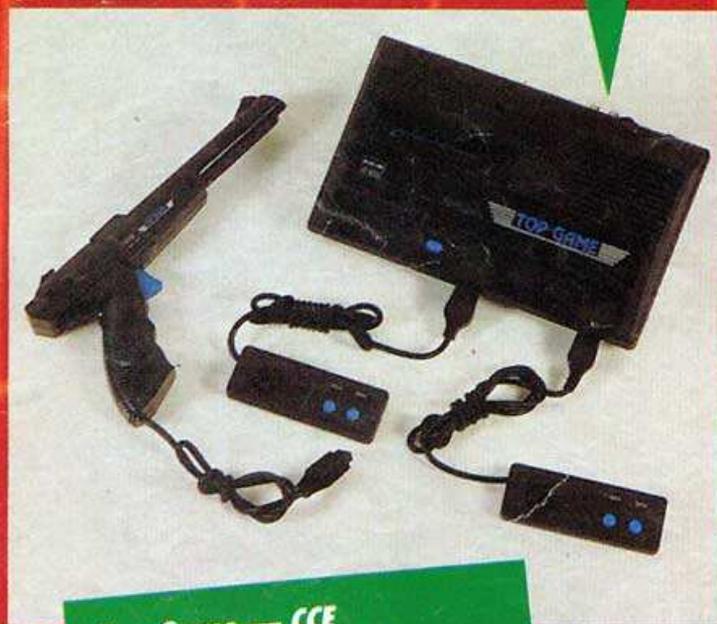
NELSON COELHO

Phantom System Gradiente

Compatível com Nintendo de padrão americano, o Phantom System utiliza joysticks com design bastante diferenciado e anatômico, dando maior precisão de comandos ao jogador. Acessório opcional: Laser Gun para jogos de tiro ao alvo. O videogame da Gradiente utiliza cartuchos de 72 pinos

ESCOLHA O SEU SISTEMA

Para tiros rápidos, o Quick Shot é um dos periféricos mais procurados nos EUA. Só serve no console Nintendo original ou no nosso Bit System

Uma das novidades do Bit System é o controle remoto sem fio, que aumenta sua liberdade de movimentos

Top Game — CCE

A CCE está relançando seu videogame Nintendo numa versão bastante melhorada, em que se destaca o duplo sistema para encaixe de cartuchos: com um slot para a entrada de seus próprios games, de padrão japonês (com 60 pinos), e outro para cartuchos padrão americano, de 72 pinos. Os joysticks também foram totalmente redesenhados para proporcionar melhor interação com os jogos. Acessório opcional: pistola Laser, utilizada em jogos de tiro ao alvo

SILVIO PORTO

O Rocking Roller é um joystick especial para jogos de surfe ou skate

NELSON COELHO

Master System — Tec Toy

Compatível com o sistema da Sega japonesa, o Master System é o único dos videogames nacionais que oferece jogos com visão tridimensional. Este efeito só é visível com o uso dos Óculos 3D de cristal líquido alimentado eletronicamente, acessório opcional do videogame. Completam o sistema a pistola Light Phaser, para ser usada com jogos especiais, e o Rapid Fire — acessório que aumenta a velocidade dos tiros disparados através do joystick

Dynavision — Dynacom

Videogame Nintendo de padrão japonês, o Dynavision utiliza cartuchos de 60 pinos e oferece um adaptador para cartuchos de padrão americano, de 72 pinos. Seus joysticks têm duas velocidades: normal e turbo. O acessório opcional disponível é a pistola Laser, para ser utilizada em jogos especiais para tiro

Controle remoto sem fio para dois jogadores. Funciona em freqüências diferentes

FUTURO

Prepare-se! Vêm aí sistemas de 32 bits, jogos gravados em CDs e aventuras de realidade virtual

A tecnologia avança tão rápido que é difícil imaginar como serão os videogames no futuro. Nos anos 70, a diversão eram os pongs — jogos eletrônicos de primeira geração em que um quadradinho pulava de um lado para o outro da tela da TV. A segunda onda veio com o Atari, jogos coloridos e sonoros embutidos em cartuchos. O que poderia ser melhor? A resposta surgiu pouco tempo depois, com os videogames de terceira geração: Sega e Nintendo, de 8 bits, uma febre que contagia milhões de pessoas em todo o mundo. Mas os games de quarta geração, com 16 bits, já estão aí ameaçando este reinado e oferecendo muito mais ação, emoção e realismo. E, se você pensa que os games pararam de evoluir, segure-se: já existe o sistema de quinta geração, com... 32 bits.

E tem mais, muito mais. Jogos gravados em compact disc, com uma definição de imagem comparável à dos desenhos animados, começam a fazer sucesso e devem se tornar uma forte tendência de futuro para os videogames. Vem aí a realidade virtual, uma tecnologia que vai literalmente fazer a sua cabeça e mergulhá-lo nas mais incríveis aventuras. E os velhos e bons fliperamas, ou arcades, também não pararam de evoluir. Hoje são máquinas que imitam com perfeição a sensação de estar pilotando uma nave espacial.

Laser Scope: lente para mirar os alvos com mais precisão

Realidade virtual

A realidade virtual, que poderia também ser chamada de artificial, é uma tecnologia que transporta as pessoas para um mundo totalmente criado por computador. Para isso é preciso colocar acessórios como óculos ou capacetes, onde telas de cristal líquido projetam as imagens geradas pela máquina. Fones de ouvido transmitem sons com efeitos surround, simulando com perfeição os ruídos vindos de várias direções. Por fim, luvas especiais transportam os movimentos da mão da pessoa para dentro do computador, como se ela

IVAN CARNEIRO

Com os acessórios do futuro, o jogador vai se sentir dentro do jogo

realmente estivesse lá. Essas luvas são também capazes de simular a percepção de estar tocando alguma coisa real.

Envolvendo completamente três dos mais importantes sentidos do ser humano — visão, audição e tato —, a realidade virtual transmite às pessoas a sensação de estar dentro do mundo criado pelo computador. E, num mundo assim, tudo é possível: fazer viagens espaciais, explorar o fundo do oceano, enxergar as coisas como se fosse um pássaro, um peixe ou uma bactéria passeando pelo corpo humano. Imagine as emoções de um videogame em realidade virtual. Você iria sentir-se como o próprio Super Mario, pulando de uma plataforma para outra, ou lutaria contra ninjas, montros e naves inimigas. E o melhor é que já existem no Japão e Estados Unidos alguns sistemas de realidade virtual em que as pessoas fazem verdadeiras viagens.

Tudo começou com pesquisas da Nasa e da Força Aérea Americana, que já nos anos 60 procuravam desenvolver uma forma realista de treinar astronautas e pilotos. De lá para cá, a tecnologia evoluiu muito, aumentando a capacidade gráfica dos computadores — hoje eles são capazes de desenhar um milhão de polígonos por segundo, gerando imagens em três dimensões, com milhares de cores e todos os movimentos possíveis e imagináveis. Outra coisa importante é que o avanço tecnológico barateou o custo desses equipamentos, tornando a realidade virtual acessível não só a pilotos e astronautas mas também a pessoas comuns.

Arcades em forma de cápsulas para até oito jogadores

As imagens de objetos, pessoas, ambientes e paisagens criadas por computador são transmitidas a duas telas de cristal líquido nos óculos ou capacetes. Por que duas? É que para criar o efeito tridimensional, que dá a sensação de distância, volume e profundidade, são necessárias duas imagens diferentes, uma para cada olho. No cérebro, elas se combinam e proporcionam estas sensações.

Ocupando todo o campo visual da pessoa, as imagens mudam de ângulo para acompanhar os movimentos da cabeça — se ela se virar para a direita, imediatamente verá o que está à sua direita, e assim por diante. O que proporciona este sincronismo é um transmissor magnético no alto do capacete e uma espécie de radar ligado ao computador. Os deslocamentos do transmissor são captados pelo computador, que imediatamente muda o cenário para acompanhar o movimento da pessoa.

Para estimular o sentido da audição, o computador gera ruídos relacionados à ação desenvolvida nas imagens — barulho de passos ou portas batendo, por exemplo. Estas sensações podem ser amplificadas através do sistema surround, que produz efeitos sonoros como se eles estivessem vindo de várias direções — de trás, de cima ou de um dos lados. Trata-se do mesmo efeito utilizado por alguns cinemas e equipamentos de som modernos.

A sensação do tato é proporcionada por luvas especiais, onde pequenas placas de metal muito sensíveis transmitem ao computador, através de fibras ópticas, cada mínimo movimento da mão humana. Com isso a pessoa vê, no computador, uma mão que repete todos os seus movimentos. E, quando a mão da realidade virtual "toca" algum objeto também virtual, o computador manda impulsos às placas de metal da luva, que reproduzem a sensação de estar tocando algo sólido. Existem também roupas que transportam os movimentos de corpo inteiro para dentro do computador, dando ao jogador a possibilida-

Óculos especiais da Master System: capazes de produzir o efeito tridimensional

de de chutar, correr, pular, pintar e bordar no mundo virtual.

Um detalhe importante é que as aventuras virtuais não precisam, necessariamente, ser solitárias. Esses mirabolantes sistemas podem ser usados ao mesmo tempo por duas pessoas, que poderão se enxergar, conversar e interagir como se estivessem no mundo material. Partidas de tênis, lutas de esgrima, passeios e outras atividades serão compartilhados por pessoas em locais diferentes — em países distantes até —, através de ligações telefônicas por satélite ou fibra óptica. Imagine o corretor de imóveis mostrando uma casa a um cliente que está no outro lado do mundo. Ou os amigos que moram longe marcando um encontro virtual em algum cenário de computador. É difícil de acreditar, mas é real. Ou melhor, é uma realidade virtual.

Power Glove: dotada de sensores capazes de transferir os movimentos do jogador para a tela do game

Dentro do computador

Os computadores podem hoje transportar figuras humanas reais para dentro de seu mundo eletrônico. Numa das técnicas usadas para isso, um scanner de raios laser dá uma volta completa ao redor da cabeça do modelo, transferindo para o computador as imagens captadas nessa varredura. A partir destes dados, a máquina recria a imagem humana em três dimensões e em cores com grande perfeição. O computador também é capaz de memorizar e reproduzir as expressões faciais do modelo, dando-lhe movimentos. No futuro, poderemos ter filmes e videogames com personagens virtuais famosos — um Indiana Jones, por exemplo — ou, por que não, com nós mesmos.

Jogos em cápsulas

No centro de diversões de Battletech, em Chicago, nos Estados Unidos, as pessoas participam de combates espaciais num mundo virtual dentro de sofisticados arcades que têm a forma de cápsulas. O jogo é compartilhado por oito pessoas ao mesmo tempo, cada uma em sua nave, formando dois times que lutam entre si. A realidade virtual permite que os participantes se vejam uns aos outros e interajam completamente, como se estivessem numa batalha de *Guerra nas Estrelas*.

Efeito tridimensional

Os videogames atuais já têm alguns recursos derivados do conceito de realidade virtual. A Power Glove e o U-Force, acessórios do Nintendo de 8 bits, são dotados de sensores capazes de transferir os movimentos do jogador para o game. Já os óculos especiais do Master System são capazes de produzir o efeito tridimensional a partir de jogos especialmente desenvolvidos para essa finalidade.

U-Force: acessório do Nintendo de 8 bits com a mesma função da Power Glove

Feixes de raios laser

Outro acessório que utiliza o conceito de interação da realidade virtual é o Laser Scope, recém-lançado nos Estados Unidos para videogames Nintendo de 8 bits. Substituto da pistola laser, o dispositivo tem uma lente que possibilita mirar os alvos com muito mais precisão. Ao olhar por esta lente, o jogador enxerga uma cruzinha vermelha que, além de funcionar como mira, dispara feixes de raios laser. Assim, para alvejar os objetos, basta movimentar a cabeça, mantendo sempre a cruzinha sobre eles. Os disparos são feitos por comandos de voz, captados por um pequeno microfone que sai do capacete. Você pode atirar com a palavra que quiser:

FUTURO

pá, pow, fire, pimba... Basta regular o aparelho para responder a uma determinada intensidade de freqüência sonora. O Laser Scope dispara nos modos normal e rapid-fire, e ainda tem fones para ouvir os sons do game.

Videogames gravados em compact disc

Outra tendência bastante promissora para o futuro dos videogames é a tecnologia do compact disc laser. O disco laser é um poderoso meio de armazenamento de programas de computador, sons e imagens, características que caem como uma luva para os videogames. O TurboGrafx, sistema de 16 bits da Nec do Japão, já tem vários jogos em CD onde a riqueza de detalhes, movimentos, cores e a definição de imagens são praticamente os mesmos dos desenhos animados.

A Commodore, dos Estados Unidos, foi um pouco mais longe. Ela lançou recentemente um sistema integrado composto por toca-discos laser de áudio/vídeo/dados, computador, televisão e amplificador estéreo. Com esta parafernália, entre outras coisas, é possível também jogar videogames. O sistema CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) já começa a ganhar alguns joguinhos como o Airwave Adventure - The Case of the Cautious Condor, uma superprodução de ação e mistério.

IVAN CARNEIRO

Jogos gravados em CDs têm riqueza de detalhes, movimentos, cores e definição de imagens

Videogames de quinta geração: 32 bits

Os sistemas de 16 bits ainda nem se popularizaram direito e já tem gente lançando um de 32 bits. Começa a ser vendido no Japão o videogame Neo Geo, da fabricante SNK. O aparelho possui dois chips de 16 bits, o que lhe dá um poder de processamento consideravelmente maior do que um Genesis ou TurboGrafx. A palheta de cores do Neo Geo tem mais de 65 000 tons diferentes, sendo que 4 096 podem ser mostrados simultaneamente. Por aí, já dá para imaginar a qualidade dos gráficos.

Mas a maior surpresa fica por conta da capacidade de memória dos cartuchos: 330 megabytes ou quarenta vezes mais que os do Genesis. Em compensação, são cartuchos caros: os americanos estimam preços situados entre 200 e 300 dólares, algo bem próximo ao que o próprio console deverá custar nos Estados Unidos. Por isso, a SNK está imaginando estratégias de distribuição que não pesem tanto no bolso dos consumidores. Uma delas é o aluguel de cartuchos através de videolocadoras. A fabricante ofereceria também a possibilidade de os usuários gravarem em cartões eletrônicos os seus escores e posições conquistadas em cada jogo para tornar o Neo Geo mais atraente.

SALVE-SE QUEM PUDER.

Você corre perigo. Famosa no mundo inteiro, a mais avançada tecnologia em vídeo game ataca o Brasil com o nome de Bit System.

São monstros, mísseis, flores carnívoras, bombas e naves espaciais, armadas para desafiar sua inteligência e sangue frio nesse jogo de sobrevivência.

É matar ou morrer.

E por mais que você ganhe, vai ser impossível resistir aos poderes de um Bit System.

Afinal, ele é o único vídeo game com cartucho embutido, que fica sempre protegido. É o único que traz dois joysticks com botão turbo, verdadeiro acelerador de emoções, presente tanto no modelo standard quanto no controle remoto sem fio, que é opcional, assim como a pistola Light Gun. E, como nenhum outro que desembarcou em território brasileiro, o Bit System tem mais de trinta jogos alucinantes.

Se você está mirando no que existe de mais moderno em aventura, audácia e emoção, capture um Bit System. E esteja pronto para desafiar o medo.

dismac

SUA EMOÇÃO ESTÁ EM JOGO.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

BBC

Joystick

Para quem não se ajeita bem com o teclado, o joystick é o acessório mais indicado para ter um bom controle de movimentos. Esse modelo da Gradiente é semelhante aos joysticks usados nos videogames Atari e Nintendo, possuindo uma alavanca direcional e dois botões. É só ligá-lo na parte traseira do seu MSX.

Drives

Se o seu micro veio originalmente sem disk-drives, você pode optar por um destes dois modelos. O de 5 1/4 polegadas é o mais comum hoje em dia. Já o de 3 1/2, lançado há menos tempo no mercado brasileiro, nem sempre é fácil de ser encontrado. Mas ele apresenta a vantagem de utilizar um disquete menor e com envoltório plástico, que protege melhor sua parte magnética. As empresas que comercializam jogos normalmente oferecem suas coleções nas duas opções de disquetes.

Megaram

A memória original do MSX, de 64 kb, pode ser ampliada para 256 kb com a utilização de uma expansão conhecida como Megaram 256. Ela tem a forma de um cartucho, que você insere num dos slots do micro. Com a Megaram, você pode jogar games que têm maior necessidade de memória do equipamento.

Memory Maper

Alocada no interior do micro, esta placa expande a memória do seu MSX para 4 Megabytes. Seu uso dispensa a utilização de uma Megaram.

Placa 2.0

Transformando seu micro para a versão 2.0, com a instalação de uma placa específica, o equipamento passa a ter uma resolução gráfica de 246 x 212 linhas e a gerar 256 cores. Para usufruir desta qualidade de imagem, você deverá utilizar games especialmente feitos para a versão 2.0.

Kit MSX 2.0 Plus

É uma expansão de hardware que aumenta sensivelmente a capacidade gráfica do micro, podendo ser adicionada ao MSX versões 2.0 ou mesmo 1.0. Com ela, a palheta de cores passa a 19 268 tons diferentes; o processador de vídeo torna-se capaz de movimentar objetos em todas as direções; e os joguinhos feitos para esta versão dão um show de animação.

JOGOS PARA MSX

Car Fighter — MSX 1.0

Sua habilidade ao volante será testada em várias estradas, onde você poderá ultrapassar os outros carros ou eliminá-los, utilizando as armas que equipam seu carro. Fique atento ao nível de combustível e faça as paradas estratégicas para reabastecer.

Arkanoid — MSX 1.0

Versão do game Nintendo de mesmo nome, Arkanoid é uma espécie de squash eletrônico. Rebatendo uma bolinha, você precisa destruir os conjuntos de tijolos que compõem as diversas fases do jogo. Os tijolos têm cores diferentes e ao atingi-los o jogador ganhará bônus ou novos poderes. O desafio aumenta quando objetos voadores surgem na tela e tentam atrapalhar a trajetória de sua bolinha.

Venom — MSX 1.0

Matt Tracker, líder de um esquadrão policial, precisa resgatar seu filho numa base lunar inimiga. O único meio para isso é invadir uma base terrestre e tomar um transportador lá existente. O herói poderá utilizar os poderes contidos nas caixas Mask, com os quais é possível voar, atirar e até mesmo desmaterializar-se.

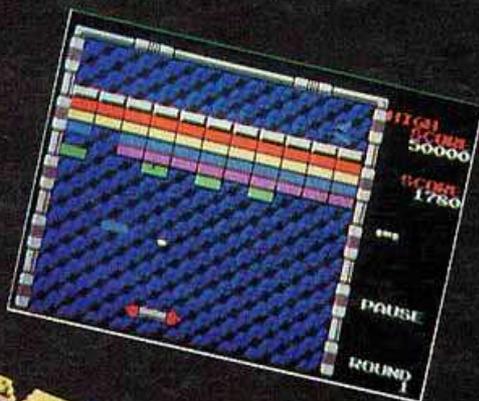
Thexder — MSX 1.0

Você comandará um Transformer que assume a forma de robô para andar e de nave para voar. Em ambos os casos, terá à sua disposição um poderoso canhão de raio laser para enfrentar seres alienígenas. Sua missão é encontrar a saída de cada uma das 10 fases que compõem o jogo.

The castle — MSX 1.0

Sua missão é ajudar o príncipe a encontrar sua amada, mantida como prisioneira na torre de um tenebroso castelo medieval. A tarefa não é nada fácil, pois o castelo é enorme — tem 100 salas! — e está infestado de bruxas, carrascos, aranhas e guardas. Para transitar por ele, você precisará apanhar chaves que permitem abrir as portas. Mas não se esqueça da chave vermelha, a única capaz de abrir a porta que o levará até a torre.

Laydock 2 — MSX 2.0 Plus

Esta nova versão de Laydock tem um visual ainda mais bonito, mas é também muito mais difícil de vencer.

Skooter — MSX 1.0

Dirigindo um robozinho que se equilibra numa roda só, você deve movimentar quadrados de tal forma que seus inimigos não possam se locomover. Aí a área fica limpa para você apanhar frutas e outros objetos que permitirão sua passagem para a fase seguinte. Seja esperto para não fazer armadilhas para si mesmo: às vezes, sua única saída será o suicídio.

Road Wars — MSX 1.0

Numa corrida futurista, você dirige uma esfera dotada de um canhão. Seu objetivo é desviar ou destruir obstáculos, apanhando bônus pelo caminho. Uma dica: jogue sempre seus adversários para fora da pista.

After Burner — MSX 1.0

Neste famoso jogo de fliperama você comandará um avião Gruman F-14 Tomcat em uma incrível batalha aérea contra caças Mig soviéticos.

TVR — MSX 1.0

O jogo reproduz uma corrida de motos que atingem velocidades superiores a 300 quilômetros por hora. É preciso muita habilidade para não derrapar nas curvas.

Goonies — MSX 1.0

Seu objetivo é libertar os companheiros Goonies, enfrentando cachoeiras fatais, fantasmas e avalanches pelo caminho.

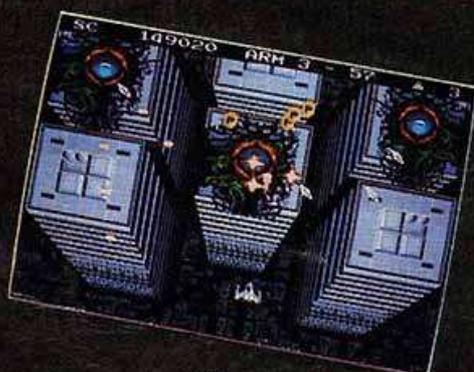
Paris—Dakar — MSX 1.0

O rali mais famoso de todos os tempos está neste videogame, onde você pilotará um carro atravessando a Europa, o Saara e Ténéré. Não descuide do nível da água e do combustível. Não deixe faltar também dinheiro — que será muito útil na viagem.

Police Academy — MSX 1.0

Seu objetivo é eliminar criminosos que andam à solta pela cidade. Preste atenção para não confundir pacatos cidadãos com alguns bandidos que andam disfarçados.

Out Run — MSX 1.0

Mais um game que faz fama nos arcades. Aqui você dirigirá um possante carro esporte pelas freeways americanas, desviando de motoristas mais lentos.

Laydock — MSX 2.0

Você vai curtir o incrível visual deste game, onde o tema é uma batalha interplanetária.

Metal Gear — MSX 2.0 com Megaram

Comandando um soldado, você deve invadir quatro fortalezas. Um jogo para quem gosta de grandes desafios.

Saga Nemesis — MSX 1.0 com Megaram

Nesta série de 6 games ao estilo de Guerra nas Estrelas, os jogos se sucedem como os capítulos de uma história e trazem novos desafios.

Aleste — MSX 2.0 com Megaram

Outro game envolvendo batalhas entre naves espaciais, com ótimas imagens e muita ação.

Penguin Adventure — MSX 1.0 com Megaram

Você comandará um simpático pingüinzinho que tenta cruzar a Antártida em seus patins, desviando de muitos obstáculos e acumulando prêmios pelo caminho.

F 1 Spirit 3D — MSX 2.0 Plus

O jogo reproduz as emoções da temporada de Fórmula 1 e de todos os seus circuitos.

MARQUE COM UM XIS O CARTUCHO QUE VOCÊ QUER GANHAR DO GORDUCHO NO DIA 25 DE DEZEMBRO.

W/Brasil

TEC TOY

MASTER SYSTEM

Preços a partir de Cr$ 6.250,00

☐ Super Tênis
☐ Altro Worrion
☐ Poseidon Was 3 D
☐ Great Basket
☐ Wonder
☐ Gangster Town
☐ Rambo III
☐ Vigilante
☐ Blade Eagle
☐ Assault City
☐ Rapid Fire
☐ Shinobi
☐ Black Belt
☐ Space Harrier 3 D
☐ Dinamity Duck
☐ Psycho Fox
☐ R-Type
☐ Mase Hunter
☐ Chopligter
☐ Out Run 3 D
☐ Shotting G
☐ Missile Defense
☐ Double Dragon
☐ Wanted
☐ Alex Kid Lost Starts
☐ Pistola Light
☐ RC Grand Prix
☐ Super Futebol
☐ Jogos de Verão
☐ After Burner
☐ Altered Beast
☐ Kenseiden

MEGA DRIVE

Lançameto - 16 bits - Adaptador para uso dos cartuchos do Master System

☐ Super Futebol - MD
☐ Rambo - MD
☐ Shinobi - MD
☐ Truxton - MD
☐ Super Monaco Granprix - MD
☐ Alex Kid - MD
☐ Golden Axis - MD
☐ Thunder Force II - MD
☐ Clouls and Gohosps - MD

CARTUCHOS MILMAR P/ ATARI 4X1

Preços a partir de Cr$ 1.740,00

☐ Nº 12 - Kung Fu/Dragon Fire/ Out Low/Spider Man
☐ Nº 04 - Rider I/Atlantis/Donke-Kong/ Pac Man
☐ Nº 06 - Adventure/Air Sea Batle/Comand/Raio/Flas Gordon
☐ Nº 10 - Grand Prix/River III/ Keystone/Kapers/Spider Man
☐ Nº 11 - River III/Enduro/ Mr. Postman/Frostbite
☐ Nº 14 - Pac Man/Enduro/Basket/Baseball
☐ Nº 15 - Ami Dar/Astro Blast/Boby is Going Home/Condor Attack
☐ Nº 19 - Squirrel/Star War/Space Invaders/Tankes em Guerra
☐ Nº 21 - Football/Missile Coommand/Mouse Trap/Star Voyager
☐ Nº 22 - Ursinho Esperto/ Tron/Pinball/Volley
☐ Nº 23 - Bowling/Donkey/ Tron/Pinball/Volley
☐ Nº 28 - Mega Force/Stamper/Triângulo das Bermudas/Sexta-Feira 13
☐ Nº 32 - Combate/Football II/ Megaforce/Frogs e Flies
☐ Nº 34 - Triângulo das Bermudas/Damas/ Condor Attack/Name this Game
☐ Nº 35 - Misterious Thief/Adventure/Boby is Going Home/Defender
☐ Nº 36 - Beany Bopper/Demmon Attack/Fishing Derby/Grand Prix
☐ Nº 38 - Sneak'n Peak/Donkey Kong/Dragon Fire/Keystone Keaper

LINHA CCE - 1 JOGO P/ ATARI

☐ Jaw Breaker
☐ Choper Command
☐ Bank Heist
☐ Sneakin Peak
☐ Boby is Going Home
☐ Atlantis
☐ Football
☐ Mash
☐ Tennis
☐ Crack Bots
☐ Robott Attack

COMPATÍVEIS COM NINTENDO

GRADIENTE

☐ Pitfall
☐ Gaumtlet

CCE

Preços a partir de Cr$ 1.700,00

☐ F-1 Race
☐ Excite Bike
☐ Road Fighter
☐ Sippy Race
☐ 1942
☐ Northern Ken
☐ Tiger Heli
☐ 1944
☐ Top Gun
☐ Salamander
☐ Cantora
☐ High Way Star
☐ Green Beret

DYNACOM

Preços a partir de Cr$ 2.900,00

☐ Adaptador J-72 - Pistola p/ Dinavision II
☐ Macross
☐ Mach Rider
☐ Soccer (Football)
☐ Kung Fu
☐ Exerion
☐ Pac Man
☐ Alpha Mission
☐ Star Force
☐ Tubarão
☐ Battle City
☐ Kong Jr
☐ Popeye
☐ Urban Champion
☐ 1942
☐ Cyruss
☐ Tennis
☐ Baseball
☐ Golf
☐ Snooker Espacial
☐ Hoogan's Alley
☐ Duck Hunt
☐ Wild Gunman
☐ Clu Clu Land
☐ Ice Clamder
☐ Donkey Kong
☐ B Winge
☐ Karate Kid
☐ Mickey
☐ Road Fighter
☐ Bomberman
☐ Bump'n Jump
☐ Surf e Skate
☐ Castlevania
☐ Robo Warrior
☐ Trajam
☐ Z Section
☐ Super Mario Bross

FALCON SOFT

☐ Ninja
☐ Double Dragon
☐ Mario II
☐ Gol
☐ F-14
☐ Speed Racer
☐ Knock-out
☐ Return to Earth
☐ Guerrilheiros Indomáveis
☐ Super Irmãos

IBCT SUPER CHARGER

Preços a partir de Cr$ 7.190,00

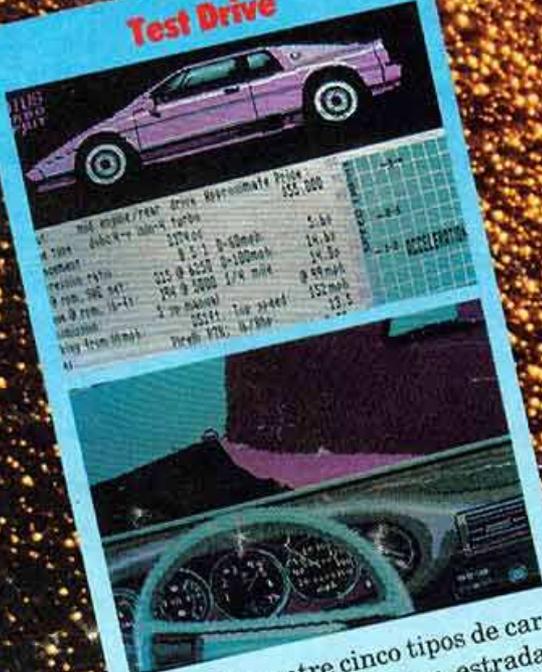
☐ Dragon Fighten
☐ Super Wonderfull Mario
☐ Batman
☐ Robocop
☐ Ninja Garden II
☐ Double Dragon
☐ Revolution Heroes
☐ Top Gun
☐ Super Contra
☐ Ninja Dragon Sword
☐ Devil Town
☐ New Mario III
☐ Double Dragon
☐ Dragon Ninja
☐ Galaction Crusader

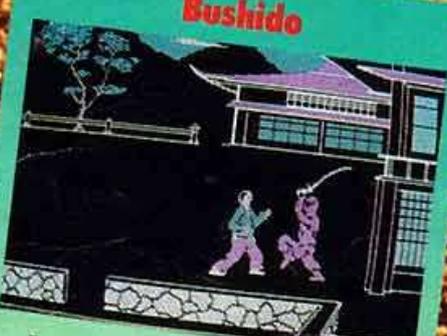
Preços válidos até 26.12.

Centro, Bairros, Shopping, Centers, Santo André, São Bernado, São José dos Campos, Santos, Campinas, Sorocaba, Piracicaba, Ribeirão Preto, São José do Rio Preto.

PC
Disquetes chocantes

Os computadores padrão IBM-PC, de 16 bits, são conhecidos instrumentos de trabalho nas empresas, escritórios e também no ambiente doméstico. Mas, na hora do lazer, eles podem se transformar em ótimas máquinas de jogar videogames. Existem hoje várias opções de jogos para os PCs, disponíveis em disquetes de 5 1/4 polegadas e para todas as configurações de hardware — do XT ao AT, 286 e 386. Os joguinhos mais sofisticados esbanjam em sons, gráficos e ação, só que requerem uma certa prática com o teclado.

Test Drive

Escolha entre cinco tipos de carros e saia pilotando em estradas cheias de curvas perigosas, onde há muitos retardatários para ultrapassar. Os comandos incluem aceleração e troca de marchas. Para teclado ou joystick.

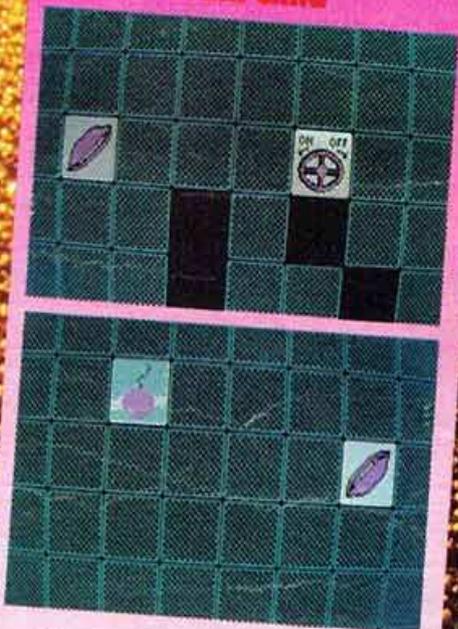
Bushido

Jogo de caratê com 10 níveis de dificuldade e seis fases, sendo a de n.º 0 um estágio de treino. Seus comandos são dados através de teclado e você vai precisar de movimentos ágeis e reflexos rápidos para fazer seu personagem se desvencilhar de inúmeros inimigos.

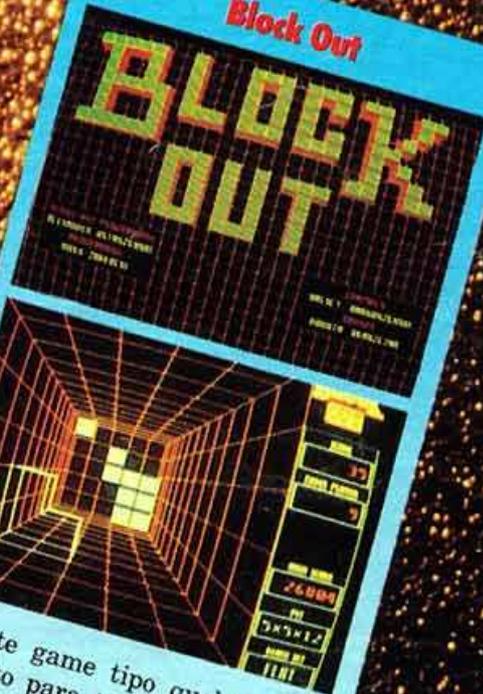
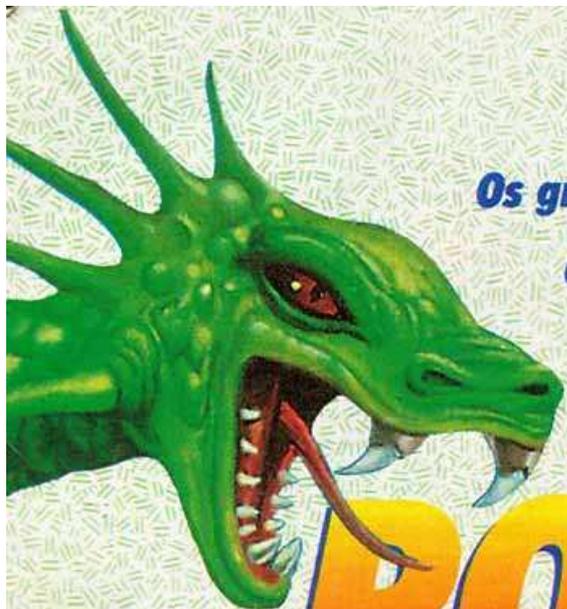
Mach 3

Seu objetivo será conduzir uma veloz nave espacial pelo planeta Krakov, destruindo os obstáculos e inimigos que ameaçarem sua missão. Tem excelentes gráficos e sons, inclusive com voz digitalizada. Funciona com teclado.

Montesuma's Revenge

Explorando o interior de uma caverna, o jogador deve encontrar diamantes ocultos. Para isso, é preciso apanhar as chaves que abrem as passagens secretas. Os comandos podem ser dados através de joystick e teclado.

Brain Child

Nesse passatempo eletrônico, o que contará pontos é a sua capacidade de memorização. Encontre os pares de figuras entre 40 cartas dispostas no vídeo, abrindo duas de cada vez. Para jogar com teclado.

Block Out

Neste game tipo quebra-cabeça, feito para teclado, você deve movimentar peças de tal forma que elas se encaixem umas às outras e desapareçam do vídeo. O tamanho, formato e velocidade de queda das peças podem ser pré-programados, aumentando cada vez mais os desafios.

Os grandes fabricantes fizeram joguinhos que você pode carregar no bolso e curtir quando quiser

PORTÁTEIS

TAMANHO NÃO É DOCUMENTO

Lynx

A mania de jogar videogame é levada muito a sério lá fora. Por isso, os maiores fabricantes têm versões portáteis de seus sistemas, para que as pessoas possam curtir seu passatempo predileto em qualquer lugar. Bastante compactos, estes aparelhos incorporam uma telinha de cristal líquido, minialto-falantes estéreo e os comandos direcionais. Os cartuchos são também miniaturizados e cabem na palma da mão. Por enquanto, só o Lynx é vendido no Brasil.

Lynx (Atari)

Depois do TurboExpress, o Lynx é o portátil com maior velocidade de processamento: 4,58 MHz. Sua tela de 3,4 polegadas apresenta uma boa resolução gráfica (160 x 102 linhas) e é capaz de mostrar até 4 096 cores diferentes. O som é estéreo com quatro canais. Acessórios: adaptador para corrente elétrica e cabos para conexão com outros aparelhos. A lista de jogos é variada, contendo versões de títulos de sucesso como Gauntlet, California Games e Chip's Challenge. Destaques: Slime World, aventura espacial que pode ser compartilhada por até oito jogadores com Lynx interligados; Xenoohobe, mistura de aventura e horror em que o jogador lutará para sobreviver numa estação espacial repleta de alienígenas.

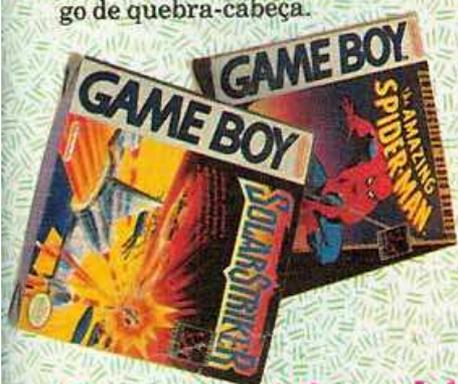
Game Gear

Game Gear (Sega)

Recém-lançado no Japão, o portátil de 8 bits da Sega tem capacidade para reproduzir 4 096 cores (32 simultaneamente), exibindo gráficos com boa resolução e som

estéreo. Sua linha de acessórios oferece adaptadores para funcionamento em corrente elétrica, bateria de automóvel (através do acendedor de cigarros) e cabos que permitem a ligação em rede de até oito Game Gear para a disputa de jogos em conjunto. Existem ainda um cabo para a conexão do game com câmeras ou aparelhos de videocassete e um adaptador especial que o transforma numa pequena TV em cores VHF-UHF. Já estão disponíveis games de sucesso do Master System como Super Mônaco GP, uma emocionante corrida de Fórmula 1; as aventuras de Wonder Boy; e Columns, jogo de quebra-cabeça.

Game Boy

O Light Boy é um acessório que ilumina a tela do Game Boy

Game Boy (Nintendo)

É o mais simples entre os portáteis: seus gráficos não são coloridos nem muito elaborados. A tela é de 2,45 polegadas e apresenta uma resolução de 160 x 144 linhas. Mas o Game Boy oferece algumas vantagens, como o baixo preço, o tamanho — bastante compacto — e uma vasta lista de joguinhos, que inclui vários sucessos da Nintendo, como Batman, Super Mario, Castlevania, Duck Tales e Solar Strike. Acessórios: adaptador para corrente elétrica, cabos para conexão com outros aparelhos e vários modelos de iluminadores, como o Light Boy, para aumentar a visibilidade da tela. Jogos em destaque: Cosmo Tank, batalha interplanetária; Penguin Wars, uma divertida disputa entre pingüins que pode ser jogada em conjunto por várias pessoas; e Ishido, adaptação de um místico jogo de tabuleiro conhecido há séculos pela humanidade.

TurboExpress (NEC)

Pequeno por fora, mas grande por dentro, este game é a versão portátil do TurboGrafx, de 16 bits. Um verdadeiro canhão, com a CPU mais veloz entre seus similares (7,16 MHz) e quatro vezes o poder de processamento do Game Boy. O pequeno tamanho de sua telinha de cristal líquido, com 2,6 polegadas, é compensado pelo alto poder de resolução gráfica (400 x 270 linhas). Graças a essa característica, mesmo os mínimos detalhes da imagem são visíveis e bem definidos. Acessórios: adaptador para a corrente elétrica e bateria de automóvel; cabo para ligação com outro aparelho; adaptador para transformação em TV VHF-UHF.

TurboExpress

COMPARAÇÃO ENTRE OS PORTÁTEIS

	preço*	CPU	cores	resolução	tela
Game Boy	US$ 90	4,19 MHz	—	160 x 144	2,45"
Lynx	US$ 160	4,58 MHz	4 096	160 x 144	3,4"
TurboExpress	US$ 250	7,16 MHz	512	400 x 270	2,6"
Game Gear	US$ 130	3,58 MHz	4 096	160 x 146	3,2"

* no mercado americano

JOGOS.JOGOS

A lista completa de todos os cartuchos existentes no Brasil e suas cotações

Super Charger — IBCT
Nintendo padrão japonês
Cartuchos de 60 pinos

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Abadox	combate aéreo	2 Mega	Nível Médio
Basketball	esporte	1 Mega	Craques
Battle City	labirinto	192 k	Nível Médio
Bomber Man	labirinto	320 k	Nível Médio
Boxing	esporte	1 Mega	Nível Médio
Bubble Bobble 2	obstáculos	2 Mega	Craques
Chopfliter	combate aéreo	384 k	Nível Médio
Contra	luta	1 Mega	Craques
Devil in the Dark Night	aventura	2 Mega	Nível Médio
Devil Town 2	aventura	2 Mega	Nível Médio
Double Dragon	luta	2 Mega	Craques
Double Dragon 2	luta	2 Mega	Nível Médio
Double Soccer	esporte	2 Mega	Craques
Down Town	luta	2 Mega	Iniciantes
Dragon Fighter	aventura	4 Mega	Craques
Dragon Ninja	luta	2 Mega	Nível Médio
Dragon Spirit	combate aéreo	1 Mega	Nível Médio
Fire Bird	obstáculos	1 Mega	Nível Médio
F 1 Race	pilotagem	192 k	Nível Médio
Galactic Crusader	aventura	2 Mega	Nível Médio
Gradius 2	combate aéreo	2 Mega	Craques
Green Beret	combate	1 Mega	Craques
Highway Star	pilotagem	2 Mega	Craques
Holy Diver	aventura	2 Mega	Nível Médio
Kage	aventura	4 Mega	Craques
Life Force	combate aéreo	1 Mega	Nível Médio
Mike Tyson	luta	4 Mega	Craques
Ninja Cop	aventura	2 Mega	Nível Médio
Ninja Dragon Sword	aventura	2 Mega	Nível Médio
Ninja Gaiden 2	luta	2 Mega	Nível Médio

Rockman 2

Highway Star

Avaliação

(1 figura)	Iniciantes
(2 figuras)	Nível Médio
(3 figuras)	Craques

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Pac Man	labirinto	192 k	1
Revolution Heroes	combate	2 Mega	3
Rock Man	aventura	1 Mega	3
Rock Man 2	aventura	2 Mega	3
Rough World	combate	2 Mega	2
Soccer	esporte	320 k	2
Space Hunter	combate	512 k	3
Star Force	combate aéreo	192 k	2
Strider	aventura	2 Mega	2
Super Contra	combate	2 Mega	3
Super Mario Bros 3	plataforma	2 Mega	2
Super Wonderful Mario	plataforma	2 Mega	2
The Goonies	aventura	384 k	2
The Lord of King	aventura	4 Mega	3
Tiger Heli	pilotagem	512 k	2
Top Gun	pilotagem	1 Mega	2

Tiger Heli

Tiger Heli

Top Game — CCE
Nintendo padrão japonês
Cartuchos de 60 pinos

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Circus Chablie	infantil	192 k	1
Contra	luta	2 Mega	2
Excite Bike	pilotagem	192 k	1
F 1 Race	pilotagem	192 k	2
Green Beret	combate	2 Mega	3
Highway Star	pilotagem	2 Mega	3
Jackal	combate	2 Mega	2
Mach Rider	pilotagem	320 k	3
Northern Ken	aventura	320 k	1
Road Fighter	pilotagem	192 k	2
Salamander	aventura	2 Mega	1
Soccer	esporte	320 k	2
Tiger Heli	combate aéreo	512 k	2
Top Gun	pilotagem	1 Mega	2
Zippy Race	aventura	192 k	1
1942	combate aéreo	320 k	3
1944	combate aéreo	2 Mega	3

Top Gun

Top Gun

As informações foram fornecidas pelos próprios fabricantes

Dynavision — Dynacom
Nintendo padrão japonês
Cartuchos de 60 pinos

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Alpha Mission	aventura	512 k	♟♟
B Wings	aventura	320 k	♟♟♟
Baseball	esporte	190 k	♟♟
Bomber Man	labirinto	190 k	♟♟
Bump'n Jump	pilotagem	512 k	♟
Castlevania	aventura	1 Mega	♟♟♟
Clu-Clu Land	aventura	320 k	♟
Donkey Kong	plataforma	192 k	♟♟
Double Dragon 2	luta	2 Mega	♟♟
Double Drible	aventura	1 Mega	♟
Duck Hunt	tiro	192 k	♟♟
Excite Bike	pilotagem	192 k	♟
Galaga	aventura	192 k	♟♟
Galaxian	aventura	192 k	♟♟
Ghost'n Gobblins	aventura	1 Mega	♟♟
Golf	esporte	192 k	♟♟♟
Gyrus	pilotagem	512 k	♟♟
Hogan's Alley	tiro	192 k	♟♟
Ice Climber	plataforma	192 k	♟♟
Karatê Kid	luta	512 k	♟♟♟
Kong Jr.	aventura	192 k	♟♟
Kung Fu Master	luta	320 k	♟♟
Legendary Wings	pilotagem	1 Mega	♟♟
Mach Rider	pilotagem	320 k	♟♟♟
Macross	pilotagem	192 k	♟♟
Mario I	plataforma	192 k	♟
Mickey	aventura	512 k	♟
Northern Ken 2	aventura	1 Mega	♟
Pac Man	labirinto	192 k	♟
Popeye	plataforma	192 k	♟
Road Fighter	pilotagem	192 k	♟♟
Robo Warrior	aventura	1 Mega	♟♟♟
Robocop	aventura	2 Mega	♟♟♟
Rock Man	aventura	1 Mega	♟♟♟
Section Z	aventura	1 Mega	♟♟♟
Snooker Espacial	aventura	192 k	♟♟
Soccer	esporte	320 k	♟♟
Star Force	combate aéreo	512 k	♟♟
Super Contra	combate	2 Mega	♟♟♟
Super Mario Bros	plataforma	320 k	♟♟

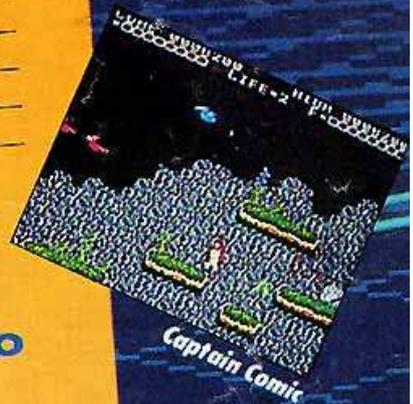
Hogan's Alley

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Surf & Skate	esporte	512 k	2 (vermelho)
Tartarugas Ninjas	aventura	2 Mega	3 (verde)
Tetris 2	quebra-cabeça	768 k	2 (vermelho)
Tiger Heli	combate aéreo	512 k	2 (vermelho)
Trojan	aventura	1 Mega	3 (verde)
Tubarão	aventura	512 k	2 (vermelho)
Urban Champion	aventura	192 k	2 (vermelho)
Wild Gunman	tiro	192 k	2 (vermelho)
Xevious	aventura	320 k	2 (vermelho)
1942	combate aéreo	320 k	3 (verde)

Baby Boomeer

Captain Comic

Phanton System — Gradiente/Falcon Soft Nintendo padrão americano Cartuchos de 72 pinos

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Asas de Fogo	pilotagem	ND	2 (vermelho)
Baby Boomer	tiro	ND	1 (azul)
Caça ao Pato	tiro	ND	1 (azul)
Captain Comic	aventura	ND	1 (azul)
Double Dragon	luta	ND	3 (verde)
Flight Simulator	pilotagem	ND	3 (verde)
Gauntlet	aventura	ND	2 (vermelho)
Ghostbusters	aventura	ND	2 (vermelho)
Ghostbusters 2	aventura	ND	2 (vermelho)
Gol de Craque	futebol	ND	2 (vermelho)
Knock-Out	boxe	ND	3 (verde)
Magmax	aventura	ND	1 (azul)
Mario 2	plataforma	ND	2 (vermelho)
Ninja Gaiden	aventura	ND	2 (vermelho)
Pac Man	labirinto	ND	1 (azul)
Predator	aventura	ND	3 (verde)
Road Fighter	pilotagem	ND	2 (vermelho)
Rolling Thunder	aventura	ND	2 (vermelho)
Shooting in the Alley	tiro	ND	1 (azul)
Speed Racer	pilotagem	ND	2 (vermelho)
Stealth ATF	aventura	ND	3 (verde)
Super Bike	esporte	ND	1 (azul)
Super Irmãos	plataforma	ND	2 (vermelho)
Super Pitfall	aventura	ND	3 (verde)

Magmax

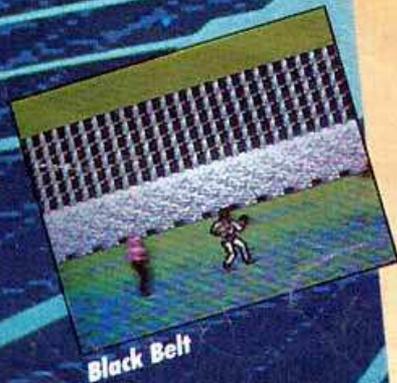
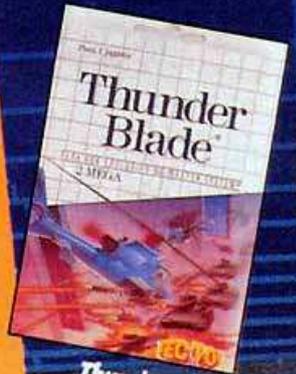
Rolling Thunder

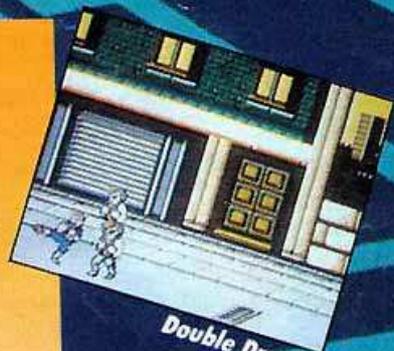
.JOGOS JOG

Master System
Tec Toy — Sega

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
After Burner	arcade	4 Mega	3 (verde)
Alex Kidd in Miracle World	aventura	1 Mega	2 (vermelho)
Alex Kidd in Shinobi World	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Alex Kidd: The Lost Stars	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Altered Beast	arcade	2 Mega	2 (vermelho)
Assault City	tiro	2 Mega	2 (vermelho)
Astro Warrior	aventura	1 Mega	2 (vermelho)
Aztec Adventure	aventura	1 Mega	1 (azul)
Battle out Run	esporte	2 Mega	2 (vermelho)
Blade Eagle 3D	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Black Belt	luta	1 Mega	2 (vermelho)
Chopfliter	combate aéreo	1 Mega	2 (vermelho)
Cloud Master	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Columns	ação	1 Mega	2 (vermelho)
Dead Angle	tiro	2 Mega	1 (azul)
Double Dragon	luta	2 Mega	3 (verde)
Dynamite Dux	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
E Swat	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Fantasy Zone 2	ação	2 Mega	2 (vermelho)
Fantasy Zone: The Maze	ação	1 Mega	1 (azul)
Galaxy Force	aventura	4 Mega	3 (verde)
Gangster Town	tiro	1 Mega	2 (vermelho)
Ghostbusters	aventura	1 Mega	2 (vermelho)
Global Defense	aventura	1 Mega	2 (vermelho)
Golden Axe	arcade	4 Mega	2 (vermelho)
Great Basket	esporte	1 Mega	2 (vermelho)
Great Voley	esporte	1 Mega	2 (vermelho)
Jogos de Verão	esportes	2 Mega	2 (vermelho)
Kenseiden	ação	4 Mega	2 (vermelho)
Marksman Shooting			
Trap Shooting	tiro	1 Mega	1 (azul)
Maze Hunter 3D	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Mickey Mouse	aventura	2 Mega	2 (vermelho)
Missile Defense 3D	tiro	1 Mega	2 (vermelho)
Operation Wolf	tiro	2 Mega	1 (azul)
Out Run	corrida	2 Mega	2 (vermelho)
Out Run 3D	corrida	2 Mega	2 (vermelho)
Paper Boy	aventura	1 Mega	2 (vermelho)

Thunder Blade

Alex Kidd

Black Belt

R Type

Thunder Blade

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Poseidon Wars 3D	aventura	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Pro-Wrestling	luta	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Pshyco Fox	ação	2 Mega	♟♟ (vermelho)
R Type	arcade	4 Mega	♟♟♟ (verde)
Rambo 3	tiro	2 Mega	♟♟ (vermelho)
RC Grand Prix	ação	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Rescue Mission	tiro	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Rocky	esporte	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Shinobi	arcade	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Shooting G	tiro	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Space Harrier 3D	aventura	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Super Cross	arcade	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Super Mônaco GP	corrida	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Super Tennis	esporte	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Super Futebol	esporte	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Super Futebol 2	esporte	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Thunder Blade	arcade	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Vigilante	arcade	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Wanted	tiro	1 Mega	♟ (azul)
Wonder Boy	aventura	1 Mega	♟♟ (vermelho)
World Grand Prix	corrida	1 Mega	♟♟ (vermelho)
Zaxxon 3D	aventura	2 Mega	♟♟ (vermelho)
Zillion 2	aventura	1 Mega	♟♟ (vermelho)

Shinobi

Cartuchos especiais Super Charger

Abadox/Double Dragon	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Double Dragon/Revolution Heroes	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Life Force/Green Beret/Contra/Red Fortress	4 Mega	4 jogos em 1 cartucho
Heavy Barrel/Dead Fox	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Super Contra/Ninja Gaiden 2	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Super Contra/Heavy Barrel	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Super Contra/Dead Fox	4 Mega	2 jogos em 1 cartucho
Trinta e Um em Um	6 Mega	31 jogos em 1 cartucho

Double Dragon

JOGO

Double Dragon

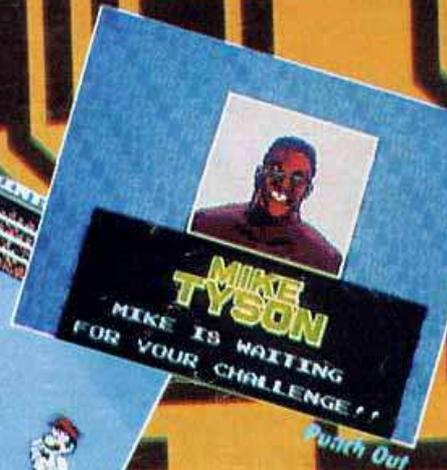
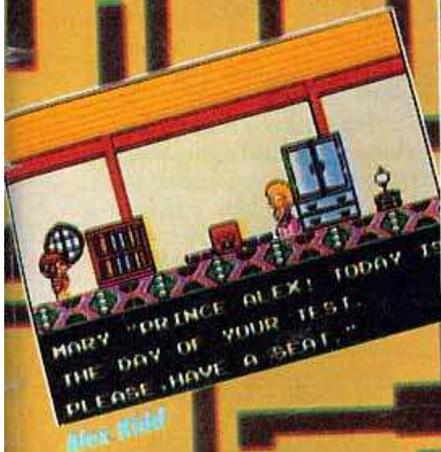
Bit System — Dismac
Nintendo padrão americano
Cartuchos de 72 pinos

TÍTULO	TEMA	MEMÓRIA	COMPLEXIDADE
Adventure Island	aventura	512 k	2 (vermelho)
Arkanoid	fliperama	384 k	1 (azul)
Battle City	labirinto	192 k	2 (vermelho)
Bomber Man	labirinto	320 k	1 (azul)
B Wings	ação	320 k	1 (azul)
Castlevania	aventura	1 Mega	3 (verde)
Contra	luta	1 Mega	3 (verde)
Crime Busters	tiro	ND	2 (vermelho)
Double Dragon	luta	2 Mega	3 (verde)
Duck	fliperama	ND	1 (azul)
Duck Hunt	tiro	192 k	2 (vermelho)
Elevator Action	ação	320 k	1 (azul)
F 1 Race	pilotagem	192 k	2 (vermelho)
Galaga	aventura	192 k	2 (vermelho)
Gredius	fliperama	512 k	2 (vermelho)
Hogan's Alley	tiro	192 k	2 (vermelho)
Ikari Warrior	ação	1 Mega	2 (vermelho)
Life Force	combate aéreo	1 Mega	2 (vermelho)
Ninja 3	luta	320 k	2 (vermelho)
Pimba	fliperama	192 k	1 (azul)
Prisoner of War	aventura	2 Mega	3 (verde)
Pro-Wrestling	luta	320 k	2 (vermelho)
Rush'n Attack	aventura	1 Mega	2 (vermelho)
Seicross	fliperama	384 k	2 (vermelho)
Sky Destroyer	combate aéreo	192 k	1 (azul)
Star Soldier	aventura	512 k	2 (vermelho)
Super Contra	combate	2 Mega	3 (verde)
Super Mario	aventura	320 k	2 (vermelho)
The Legend of Kage	luta	384 k	2 (vermelho)
Tiger Heli	combate aéreo	512 k	2 (vermelho)
Wild Gunman	tiro	192 k	2 (vermelho)
Zippy Race	rallie	192 k	2 (vermelho)
1942	combate aéreo	320	3 (verde)
1944	combate aéreo	1 Mega	3 (verde)

Double Dragon

TOP SECRET

Passwords e segredos para você pular estágios e ganhar mais energia

Alex Kidd · Goal · Punch Out · Punch Out

ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD (Sega Master System)

Para iniciar o jogo fora de casa: LgqXsRtMsa

GOAL (Nintendo)

Para começar o jogo já na fase final com o time da União Soviética, tendo a Holanda como adversário:
FTXAREZC
GOLGPIMB

RAMBO (Nintendo)

Com estas senhas no início do jogo, você obterá energia ilimitada
H800 IbW2 k64Q KwKc
66WH QbW2 OF1D G19D

1943 (Nintendo)

Códigos para iniciar o jogo pela
missão 8: PFL08
missão 14: 5TKNE
missão 22: RY690

CODE NAME: VIPER (Nintendo)

Para ir direto ao estágio 4, use a senha 040471
Para ir direto ao estágio 7, use 081620
Direto ao final do jogo: 217298

THE ADVENTURES OF LOLO 2 (Nintendo)

Ao final do jogo, use estas senhas para achar salas extras:
ProA ProB ProC ProD

GAUNTLET (Nintendo)

Este código permite iniciar o jogo na sala 79 com o Elf:
HEZ-66Y-WII

MEGA MAN 2 (Nintendo)

Use esta senha para ir direto ao encontro do Dr. Wily:
A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

MIKE TYSON'S PUNCH OUT (Nintendo)

Você pode escolher seus adversários usando as seguintes combinações:
Mike Tyson: 007-373-5963
Piston Honda (segunda luta): 667-833-7533
Don Flamenco (primeira luta): 005-737-5423
(segunda luta): 647-993-3534
Super Macho Man: 273-210-7938

BURAI FIGHTER (Nintendo)

Experimente as seguintes palavras-chave para escolha de estágios:
Estágio 2 - BALL
Estágio 3 - JOKE
Estágio 4 - DOLL
Estágio 5 - PAIL
Estágio 6 - GOAL
Estágio 7 - GAME

THE ADVENTURES OF LOLO (Nintendo)

Código para iniciar o jogo pela última sala: GCVT

STRIDER (Nintendo)

Para ir direto ao encontro de Matic, no final do jogo, use o código:
DMCC BGCP CPOD

IRON TANK (Nintendo)

Para iniciar o jogo pelo final, dê o seguinte código: 2110944

DOUBLE DRAGON 2 (Nintendo)

Códigos para obter o continue

estágios	use o controle	código*
1 a 3	1	↑ → ↓ ← AB
4 a 6	1	↑ → ↓ ← AB
7 a 9	2	AABB ↑↑ → ←

* quando aparecer a mensagem "game over"

Os lançamentos e as novidades mais quentes que estão rolando no exterior e que vêm por aí

A quarta geração

A Nintendo acaba de lançar seu videogame de quarta geração, com 16 bits. O Super Famicom, como foi batizado, é uma máquina mais rápida e com maior poder de processamento do que os consoles Nintendo atuais, de 8 bits. Isso representa mais ação, gráficos com alto grau de realismo, sons incríveis e capacidade para mostrar 52 mil cores diferentes. Disponível por ora apenas no Japão, o Super Famicom chega às lojas com a quarta e inédita versão de Super Mario Brothers. Mas, ao contrário do que acontece com o Mega Drive/Genesis — sistema de 16 bits da Sega que possui um adaptador para os cartuchos do Master System —, não é compatível com os cartuchos feitos para o console Nintendo de 8 bits.

Nintendo turbinado

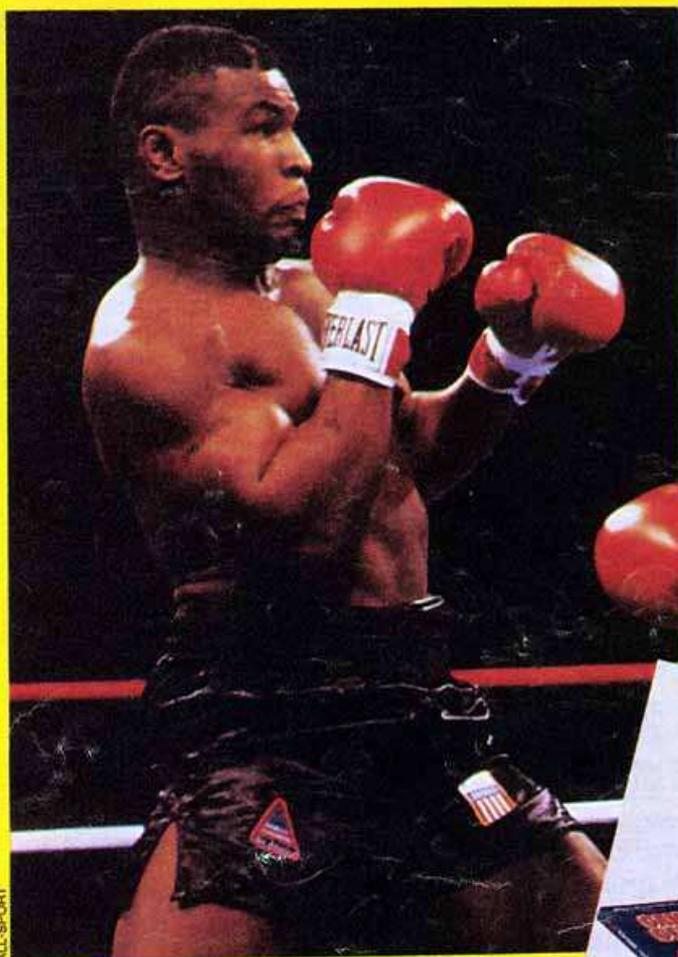
Antes de a Nintendo do Japão anunciar o tão esperado Super Famicom, a produtora de videogames americana Color Dreams já anunciava uma solução interessante para turbinar o console Nintendo. A invenção ganhou o nome de SuperCartridge (supercartucho), uma placa com microprocessador de 8 bits totalmente compatível com o chip do aparelho. Com esse acessório, o sistema ganhou a possibilidade de gerar gráficos e sons radicais — algo dez vezes melhor do que aparece em Super Mario 2, por exemplo. A própria Color Dreams está desenvolvendo games para jogar com o SuperCartridge a partir dos títulos mais famosos do computador Amiga.

O Super Famicom é o game de 16 bits da Gradiente

Fliperama em casa

Quem já não quis ter uma máquina de fliperama em casa? A empresa Arcade Masters, dos EUA, está tornando esse sonho em realidade. Lançou um gabinete idêntico ao dos arcades, onde pode ser instalado um console Mega Drive/Genesis, Nintendo ou TurboGrafx. Acompanham o móvel um monitor colorido de 19 polegadas, um amplificador estéreo de 20 watts, um par de caixas acústicas e dois joysticks especiais. O console ainda tem lugar para CD Player (opcional do TurboGrafx), videocassete e tape-deck. Só que o preço desse sonho é de tirar o sono: 2 mil dólares.

Mike Tyson na lona

Imagine uma máquina que tornasse fácil botar Mike Tyson na lona. Que fizesse o Super Mario dar superpulos. Essa máquina diabólica existe e chama-se Game Genie, invenção da fabricante americana de brinquedos Lewis Galoob. Trata-se de um dispositivo para ser acoplado entre o cartucho e o console e que interfere na lógica dos videogames Nintento, criando uma tela pirata por onde podem ser inseridos códigos especiais. Com essas senhas, que vêm num manual fornecido junto com o Game Genie, o jogador ganha superpoderes, vidas ilimitadas... enfim, torna-se imbatível. Mas a maquininha também tem efeitos colaterais que às vezes geram verdadeiras armadilhas. No castelo do dr. Wily, de Mega Man 2, ele cria uma situação em que o herói não pode progredir nem ser eliminado. A Nintendo of America não gostou nem um pouco da idéia e entrou na Justiça para impedir a comercialização do Game Genie. Seu futuro, agora, depende de uma decisão da corte americana.

Game Genie: dispositivo que dá superpoderes

ALL-SPORT

Luta de mulheres

A Tokio Toy Show, gigantesca feira de brinquedos realizada neste final de ano no Japão, mostrou em primeira mão as novidades em videogames para 1991. Como já era de se esperar, os sistemas de 16 bits roubaram o show e, pelo menos para os japoneses, serão o grande sucesso do próximo ano.

Georgeous Ladies of Wrestling: atração da Sega para 1991

STILLS

* Vem aí os dois novos super-heróis para o Sega Mega Drive: Batman, em sua melhor versão até agora, e Sonic the Hedgehog, personagem que promete destronar Alex Kidd e Wonder Boy. Georgeous Ladies of Wrestling (GLOW), uma versão para videogames de "Luta Livre de Mulheres" é outro destaque da Sega para o próximo ano.

** Jogos gravados em compact disc com a perfeição de um desenho animado serão os grandes sucessos do TurboGrafx, da NEC. Stay With You é um jogo diferente, com situações da vida real; Valis 3 narra a saga de uma valente guerreira em luta contra demônios; e Last Armagedon é uma aventura num reino de criaturas mutantes.

*** A ausência da Nintendo e do recém-lançado Super Famicom frustraram o público. Pelo menos os fãs do Game Boy puderam ver algumas novidades como Gremlins 2, Ghostbusters e Side Pocket (jogo de bilhar).

Presentes de Natal

O Natal é sempre uma época de muitos lançamentos em videogames. Veja o que os americanos estão pedindo ao Papai Noel este ano.

★ **The Simpsons (Nintendo)**
Baseado em cartoons de grande sucesso nos Estados Unidos, o game tem como personagens os divertidos integrantes da família Simpson — entre eles o garoto Bart, grafiteiro e skatista.

★ **Teenage Mutant Ninja Turtles**
The Arcade Game (Nintendo) — As quatro tartarugas mascaradas estão de volta em mais essa aventura. O destaque fica para os gráficos de excelente qualidade — afinal, trata-se de um cartucho com 4 mega de memória.

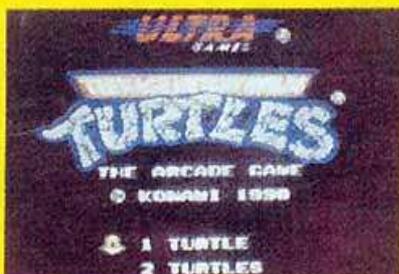
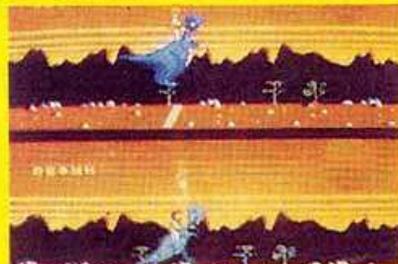
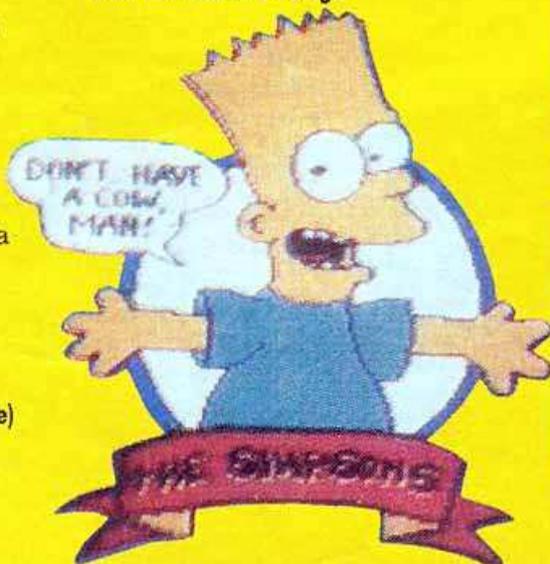
★ **Caveman Games (Nintendo)**
Homens e mulheres de Neanderthal participam de uma divertida competição esportiva na Idade da Pedra, praticando modalidades estranhas como corridas de dinossauros.

★ **Dr. Mario (Nintendo)**
O mais famoso herói dos videogames Nintendo dá uma de médico neste game de quebra-cabeça no estilo Tetris. O objetivo é destruir vírus manipulando pílulas coloridas.

★ **Aero Blasters (Genesis/Mega Drive)**
Gráficos chocantes e muita ação são os ingredientes

desta superaventura espacial, um dos poucos games do gênero em que os dois jogadores cooperam para atingir o objetivo.

★ **Populous (Genesis/Mega Drive)**
Executando o trabalho de um deus, o jogador é responsável pela administração do mundo, cuidando para que novos povos floresçam. Ao mesmo tempo, é preciso protegê-los do império do mal.

★ **688 Atack Sub (Genesis/Mega Drive)**
Só mesmo um videogame de 16 bits poderia suportar um jogo complexo e cheio de detalhes como este. Comandando um submarino nuclear, o jogador deve desenvolver a melhor estratégia para cumprir sua missão.

Tartarugas Ninjas: de volta num cartucho com 4 mega

Caveman Games: corridas de dinossauros e outros esportes

★ **Castle of Illusion (Sega Master System)**
Originalmente feito para o sistema Nintendo, este é um game de gráficos bem-acabados no qual Mickey Mouse tenta resgatar a eterna namorada Minie.

★ **Columns (Sega Master System)**
Mais um derivado da febre Tetris que invadiu os Estados Unidos. Combine três blocos da mesma cor nos sentidos vertical, diagonal ou horizontal e eles desaparecerão.

The Simpsons: diversão com uma família muito louca

Thumb Master: proteção flexível para os campeões

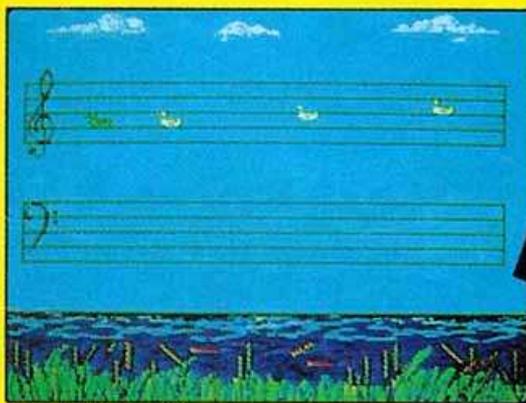
Camisinha no dedo

O Thumb Master, uma capinha de neoprene flexível, serve para proteger os sofridos dedões dos campeões de videogame. São sete cores em três tamanhos. Custa 5 dólares mais as despesas postais. Bachiero Creations, P.O. Box 10258, Torrance, CA 90505, EUA.

Jogos pelo telefone

Já é possível jogar videogame a distância, com parceiros conectados via telefone. Com o Telegenesis, lançamento da Sega dos Estados Unidos, duas pessoas — uma em Nova York e outra em São Francisco, por exemplo — participam de um mesmo jogo como adversários. Para isso, precisam ter um console Genesis ligado à sua TV, o cartucho especial Telegenesis e um moden — aparelho que faz a transmissão dos dados por linha telefônica. Num jogo como Baseball, um dos jogadores assumiria o papel de rebatedor, e o outro de lançador, cada um assistindo à partida do seu ponto de vista.

O game que ensina a tocar piano

Videogame também é cultura. Prova disso é o Miracle Piano, produto da empresa americana Software Toolworks para o Nintendo de 8 bits que ajuda a aprender piano. O sistema é composto por um teclado, acoplável à entrada de joystick do console, e um cartucho especial com lições sobre notas musicais e ritmos, técnicas de dedilhado e outras noções básicas. As lições são criativas e bem-humoradas — em algumas delas as notas musicais são substituídas por patinhos que passeiam pela pauta. O Miracle simula os sons de outros 100 instrumentos e efeitos especiais como sintetização de voz e baterias.

Miracle Piano: lições colocadas de forma criativa e bem-humorada

Os endereços das lojas e locadoras que têm tudo para o seu sistema

PARA COMPRAR

São Paulo

Brinquedos Laura: Morumbi Shopping (piso térreo), tel. 531-7293; e Shopping Paulista (último piso), tel. 251-2818. Vende Nintendo e Super Charge e os títulos variam entre Puch-Out, Robocop, Double Dragon e Ninja Gaiden.

Vídeo & Games: Rua Dr. Angelo Vita, 104, (Tatuapé), tel. 296-8079. Games Nintendo, Dynavision, Atari (séries Ouro e Prata) e Phantom. Super Mario 2, Remarks, Dong Kong e Frogger são os mais procurados.

Dicomp: Rua Santa Ifigênia, 265, 1.º andar, sala 15 (Centro), tel. 223-5100. Tem toda a linha Super Charge importada e Master System, totalizando setenta títulos diferentes.

Star Computer: Av. Rebouças, 1441 (Jardins), tels. 280-4722 e 883-2659. Oferece cerca de 150 títulos em cartuchos. Podem ser encontrados games Nintendo MGA, Dynacom, Winner, Conector e Phantom. Também aluga games no seguinte endereço: av. Cidade Jardim, 690, tel. 211-1054.

Fotoptica, Playtech, Áudio e Brenno Rossi: você poderá encontrar games Master System, Phantom, Dynavision e Atari.

Mesbla: O consumidor vai encontrar as novas coleções 8, 9 e 10 de MSX. São dois cartuchos em cada uma, com vinte jogos diferentes.

Rio de Janeiro

Casa e Vídeo: Rua Hilário Gouveia, 66, gr. 310 (Copacabana), tel. 255-6583. Vende videogames e cartuchos do sistema Bit System.

Fotomania: Shopping Rio Sul (1.º piso). Tem cartuchos de Phantom, Master System e Dynavision II.

Fotológica: Rua Visconde de Pirajá, 111, loja C (Ipanema), tel. 521-6242. Vende games Phantom e também cartuchos para esse sistema. Os títulos mais vendidos são Tartarugas Ninjas e Batman.

Mesbla: Barra Shopping (Barra da Tijuca). Aparelhos Master, da Tec Toy, e games para todos os sistemas existentes. Os lançamentos mais recentes são os Super Mario 1, 2 e 3.

Colorcenter: podem ser encontrados games e videogames Master System.

PARA ALUGAR

São Paulo

Real Vídeo Shop Games: Av. Paes de Barros, 2959 (Mooca), tel. 914-7121; Av. Conselheiro Moreira de Barros, 207 (Santana), tel. 950-5379; Rua Baronesa de Itu, 96 (Higienópolis), tel. 67-1714; Rua Bartira, 505 (Perdizes), tel. 263-7210; e Av. Alberto Andaró, 3333 (São José do Rio Preto), tel. (0172) 33-4300. A locadora tem mais de 400 títulos Nintendo, Master System, Genesis, Game Boy e Turbo Grafx. Também aluga acessórios e consoles.

Magno Laser: Av. Angélica, 1393 (Higienópolis), tel. 66-1608; Rua Bandeira Paulista, 181 (Jardim Paulista), tel. 64-8670; e Av. Lavandisca, 239 (Moema), tel. 543-9008. Tem 300 jogos Nintendo americanos. Também aluga Master System e Turbo Grafx. Os interessados podem levar para casa Moonwalker, Tetris, Total Recall, entre outros.

Paulisoft: Rua Coronel Xavier de Toledo, 123, 3.º andar (Centro), tel. 37-1814. Tem trinta títulos para alugar em MSX, como Nemesis I e II, Salamander, Gallforce e Fantasm Soldier. Para MSX 2 só tem jogos para vender, como Burai, Animal Wars II e Metal Gear II. Também aluga e vende Nintendo nacional (Dynavision, Dismac e Gradiente) e americano (Super off Road, Festers Quest e Adventures of Lolo).

Pop Art: Rua Heitor Penteado, 1570 (Sumaré), tel. 263-8377; e Shopping Jardim Sul (piso térreo), tel. 844-3372. A loja do Sumaré aluga games Atari e MSX. Os títulos são os clássicos Galaga, X-Man e Enduro. No shopping, os Nintendo e Phantom ficam por conta de Super Mario 1, 2 e 3, todos os da linha científica e mais 100 títulos.

Dimensão: Rua Santa Virgínia, 107 (Tatuapé), tels. 217-7161 e 296-4928; Rua Afonso Celso, 771 (Vila Mariana), tels. 884-8151 e 884-8152; e Rua Coronel Xavier de Toledo, 210, 2.º andar, tels. 36-3226 e 34-8391. Um acervo bem completo reúne mais de 2 mil títulos de Nintendo, Master System, Genesis, Game Boy e MSX 1 e 2. O Game Clube também vende, compra e troca jogos novos e usados em bom estado, nacionais e importados. Tem os mais novos acessórios lançados nos EUA.

Tilt'ys: Rua São Felipe 200/A (Tatuapé), tel. 293-6569. Possui um acervo para todos os gostos. São quase 100 títulos Phantom, Master System e Nintendo japonês.

Grande São Paulo

Video Way: Rua Luís Faccini, 151, tel. 209-1797, Guarulhos. A locadora trabalha com games Nintendo japoneses e americanos, Phantom, Dynavision II e Master System.

Interior de São Paulo

Big Vale Vídeo: Av. Francisco Barreto Leme, 950, tel. 31-2855; Rua Juca Esteves, 391, tel. 32-7261; e Praça Santa Terezinha, 347, tel. 86-1620. Todos em Taubaté. Reúne um total de 130 títulos para venda e mais 200 para alugar. Também aluga pistola, óculos e rapid fire.

Mundial Som e Vídeo: Av. Jundiaí, 259, tel. 434-3855, Jundiaí. Possui mais de quarenta títulos em Master System. Os games vão de Out Run, Shinobi e Fantasy Zone a Galaxy Force e RC Grand Prix.

World Vision: Rua Maestro Frederico Nano, 194, tel. 437-5048, Jundiaí. Em Master System, tem mais de cinqüenta títulos. Por exemplo: Galaxy Force, Rastam, Golden Axe e RC Grand Prix. Já de Nintendo são 300 títulos, como Castelvania, Robocop, Dick Tracy e Dias de Trovão. Também aluga acessórios.

Litoral Paulista

Azteca Vídeo: Rua Jundiaí, 134, tel. 91-1601, Praia Grande. Os mais de 100 títulos variam entre Batman, Willow, Mad Max, Super Mario 3, Golden Axe. Também aluga acessórios.

Magnum Vídeo: Av. Senador Pinheiro Machado, 600, loja 1, tel. (0132) 37-5560, Santos. Tem mais de 400 títulos diferentes de games Nintendo, Bit System, Master System, Phantom e Genesis.

Rio de Janeiro

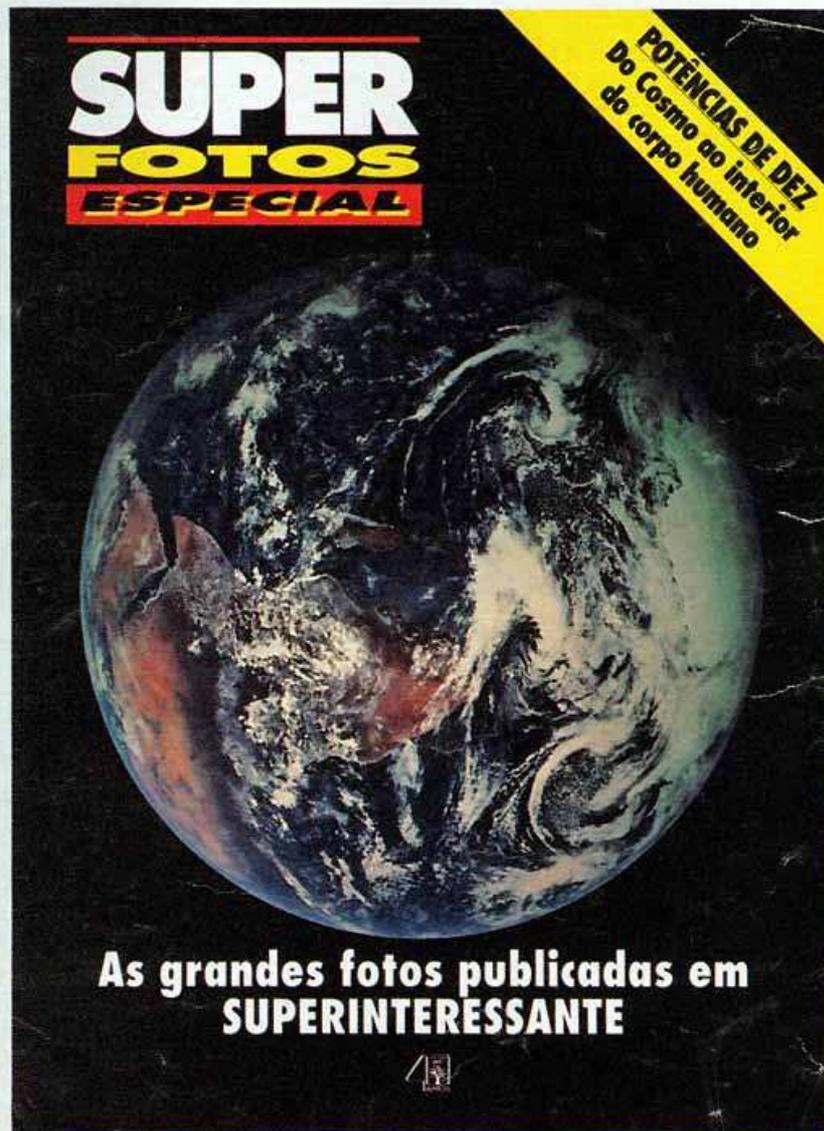
Data House Vídeo Clube: Rua Visconde de Pirajá, 550, subsolo (Ipanema), tel. 259-4596. Tem 170 títulos no sistema Genesis e 140 no Phantom, incluindo os mais recentes lançamentos.

Video Game Center: Rua Conde de Bonfim, 314, sobrelojas 205 a 207 (Tijuca), tel. 228-4040. Podem ser encontrados 800 títulos diferentes para todos os sistemas existentes.

Blue Sky Video: Rua Von Martius, 325 (Jardim Botânico), tel. 239.1492. A locadora faz entregas diariamente, até às 16h30, de cartuchos para Phantom.

WCM Vídeo Clube: Rua Baronesa, 764 (Praça Seca, Jacarepaguá), tel. 540-1201. Os gamemaníacos podem alugar games americanos, Master System e Phantom, escolhendo entre setenta títulos diferentes. Aluga pistola, óculos e adaptador.

CLUBINHOS

Super Charge
Rua Laguna, 170,
CEP 04728, São Paulo, SP.
Club Bit System
(011) 825-3588
Clube Nintendo
Av. Cupecê, 5726,
CEP 04366, São Paulo, SP.
Mega e Master Club
(011) 260-3877
Game Club Dimensão
(011) 217-7161

GAME OVER

Compare seu desempenho com o dos maiores feras

RECORDES NINTENDO - EUA

JOGO	RECORDISTA	PONTUAÇÃO
Adventure Island	*Mathew Morril*	*60 180*
Arkanoid	*Craig Beggs*	*783 350*
Batman	*James Kellerstedt*	*215 400*
Bubble Bobble	*Janet Oxley*	*1 902 660*
Contra	*Dan Kennedy*	*6 553 500*
Double Dragon	*Chris C. West*	*279 910*
Double Dragon 2	*Michael Rhodas*	*246 330*
Dragon Warrior	*Mason Sheffield*	*terminado*
Duck Hunt	*Cory Beaucage*	*999 990*
Galaga	*Michael Velenzuela*	*999 300*
Gauntlet	*Kelly Mackenzie*	*3 150*
Gradius	*Scott Lindsey*	*3 652 000*
Gyruss	*Leza Smith*	*9 999 990*
Hogan's Alley	*J.D. Stevenson*	*914 800*
Jackal	*Cory Lewis*	*999 670*
Kung Fu Master	*Edouard Charbonneau*	*580 210*
Legend of Kage	*Marques Oliveira*	*7 136 940*
Legendary Wings	*Max Slagor*	*1 804 100*
Life Force	*Blair Vanstone*	*1 216 240*
Mega Man	*Bob Christopher*	*1 227 300*
Mega Man 2	*Mason Sheffield*	*terminado*
Ninja Gaiden	*John Whittington*	*999 990*
Ninja Gaiden 2	*Michael Canpagna*	*terminado*
Operation Wolf	*Chris Spencer*	*1 172 800*
Rad Racer	*Andrew Weyrich*	*43 397*
RoboCop	*Jason Turka*	*79 280*
Robo Warrior	*Frank Maruka*	*2 724 000*
Rolling Thunder	*Michael Liebel*	*33 070*
Section Z	*John Whittington*	*440 580*
Star Force	*Jonathan Henry*	*8 443 900*
Star Soldier	*Kevy Mackenzie*	*6 090 000*
Super C	*David Whright*	*9 999 990*
Teenage Mutant Ninja Turtles	*Eddie Deale*	*2 157 990*
Tetris	*J. Schorah*	*428 840*
Tiger Hell	*Roberto Beaupré*	*254 080*
Top Gun	*Wayne James*	*91 600*

RECORDES MASTER SYSTEM

	EUA	BRASIL
After Burner	Albert Pernia 14 225 500	Lincoln M. Andrade 12 780 600
Altered Beast	Peter Marksym 472 000	Danilo de Nadai 473 600
Astro Warrior	Gerald Shepard Jr. 655 900	Carlos A. Cerqueira 388 700
Aztec Adventure	DeAngelo Price 267 100	Frederico Rocha 287 700
Black Belt	Jacoby Lucien 7 942 900	Fernando M. Passos 9 312 100
Chopfliter	Wayne Frick 3 327 200	Fábio de L. Ribeiro 3 696 200
Dead Angle	Jacoby Lucien 243 300	Rafael S. Simone 325 800
Fantasy Zone 2	Vanessa Mihara 6 573 200	Victor M. Gott 5 889 300
Gangster Town	Andrew Frick 194 720	Allan H. Azevedo 1 011 200
Hang On	Gus Zambrano 4 125 080	Carlos E. de Jesus 4 699 390
Missile Defense 3D	Sam Wu 345 600	Rafael S. Simone 390 350
Dut Run	Michael Andrus 48 442 140	Fábio Ribeiro 52 691 240
Pro Wrestling	Jacoby Lucien 704 000	Fabricio de Agostini 1 604 600
R Type	Jordan Crane 1 153 000	Fábio R. Saitsugo 548 100
Rambo 3	Jacoby Lucien 81 900	Danilo de Nadai 91 500
Rescue Mission	Andrew Frick 568 600	Edvaldo R. de Oliveira 1 280 700
Safari Hunt	Matt Slezak 1 321 400	Carlos A. Cerqueira 1 553 600
Space Harrier 3D	DeAngelo Price 18 517 740	Danilo S. Simone 20 464 080
Zaxxon	Gus Zambrano 75 900	Renata D. Aguilar 152 000
Zillion 2	André St. Laurent 411 000	Marcelo M. Moraes 2 216 300

Se você conseguir uma marca melhor, escreva para nós. A SEMANA EM AÇÃO, Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Como provar o seu recorde: envie uma foto da tela da TV. Ao tirá-la, regule cor, brilho e contraste, para a imagem ficar bem nítida. Apague as luzes do ambiente e não use flash, que provoca reflexos e atrapalha a leitura da pontuação.

SALVE-SE QUEM PUDER.

Você corre perigo.
Famosa no mundo inteiro, a mais avançada tecnologia em vídeo game ataca o Brasil com o nome de Bit System.
São monstros, mísseis, flores carnívoras, bombas e naves espaciais, armadas para desafiar sua inteligência e sangue frio nesse jogo de sobrevivência.
É matar ou morrer.
E por mais que você ganhe, vai ser impossível resistir aos poderes de um Bit System.
Afinal, ele é o único vídeo game com cartucho embutido, que fica sempre protegido. É o único que traz dois joysticks com botão turbo, verdadeiro acelerador de emoções, presente tanto no modelo standard quanto no controle remoto sem fio, que é opcional, assim como a pistola Light Gun. E, como nenhum outro que desembarcou em território brasileiro, o Bit System tem mais de trinta jogos alucinantes.
Se você está mirando no que existe de mais moderno em aventura, audácia e emoção, capture um Bit System.
E esteja pronto para desafiar o medo.

dismac

SUA EMOÇÃO ESTÁ EM JOGO.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

ENTRE NESSA

TOTALMENTE COMPATÍVEL COM NINTENDO*

DYNAVISION II

COMPETITION JOYSTICK

Os únicos Joysticks de Competição. Formato anatômico, acionamento suave garantindo jogadas prolongadas, botões para disparos de esposta rápida, seleção e início de jogo ncorporados ao Joystick (utilizados somente os modelos compatíveis com Nintendo*)

CARTUCHOS

s de 200 títulos para sua diversão. Jogos que de 192 K a 4 megas. Alta resolução de tela. ios títulos a disposição para Pistola Laser.

O Dynavision II é o mais completo videogame de última geração.
Com Joysticks de Competição, Pistola Laser (opcional), novo painel com facilidades de operação o Dynavision II é o único videogame que tem silenciamento de tela na troca de cartuchos.
Dynavision II: grandes desafios para grandes jogadores.

ADAPTADORES

Possibilitam o uso de todos os cartuchos Nintendo* do padrão americano e japonês

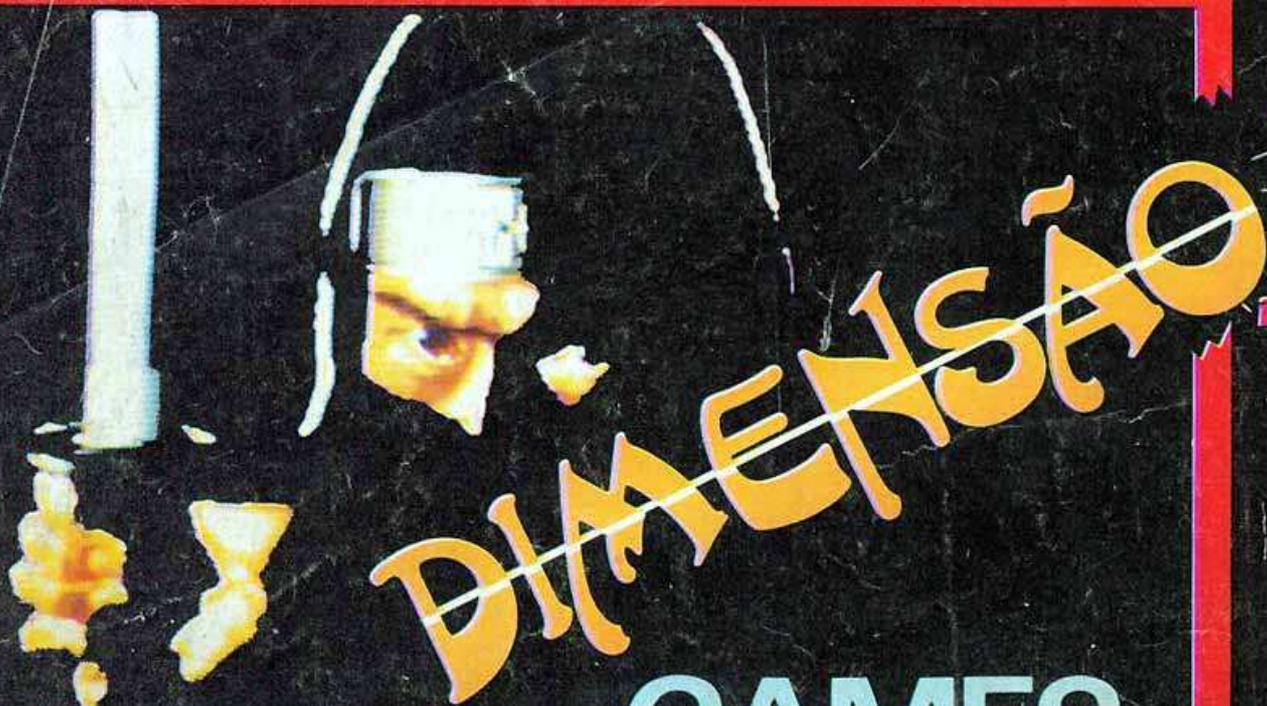
PISTOLA LASER

Acionamento suave e pontaria certeira. Com a Pistola Laser Dynacom você poderá usar todo seu reflexo e, na velocidade da luz, vencer os desafios do jogo.

DYNACOM TECNOLOGIA S/A

À FRENTE DA SUA IMAGINAÇÃO

PRODUZIDO NO CIVIT II - ES

GAMES GAMES & GAMES

A Dimensão é pioneira na locação de videogames no Brasil. Desde o início, criou todas as condições para a divulgação do Megadrive no mercado e já no ano passado seus sócios alugavam diversos cartuchos para esse incrível equipamento.

Hoje a Dimensão tem mais de 60 títulos exclusivos para o Megadrive em todas as suas lojas e gostaria de parabenizar a TEC-TOY pela iniciativa ousada de lançar o aparelho no país. Além de jogos e aparelhos do sistema Megadrive, a Dimensão possui uma infinidade de jogos para Phantom, Master System, Game Boy e qualquer outro videogame, em todos os formatos.

Seu pessoal de atendimento é altamente gabaritado, conhecendo os mínimos detalhes de todos os jogos — inclusive as dicas!

Além dos games, a Dimensão tem a maior variedade de acessórios para locação e venda, oferecendo ainda assistência técnica especializada para qualquer videogame, inclusive Amiga e todas as configurações de MSX e PC-XT/AT.

DIMENSÃO

LOJA 1: Tatuapé - Rua Santa Virgínia, 107 - Tels.: 217.7161 - 296.4928
LOJA 2: V. Mariana - Rua Afonso Celso, 771 - Tels.: 884.8151 - 884.8152
LOJA 3: Centro - Rua Xavier de Toledo, 210/23 - Tels.: 36-3226 - 34.8391
LOJA 4: Santana
Rio de Janeiro:
Porto Alegre:

Breve uma perto de você!

* MEGA DRIVE É MARCA REGISTRADA TEC-TOY

PEELA COMUNICAÇÕES

Esta edição teve participação especial da Dimensão, no fornecimento de informações e de jogos.

Dimensão, a primeira e maior locadora de games do Brasil